

掌机王PLUS
THE KING OF POCKETGAMES PLUS
VOL.6
其他攻略
蔚蓝倒影
幻舞少女之剑
PSV
加速世界VS刀剑神域
千年的黄昏
PSV
中文版
豪华赠品
塞尔达传说 荒野之息
主题金属收纳盒
+永久珍藏版地图
3DS重头大作
详细攻略!
3DS
怪物猎人XX
火焰之纹章
回响 另一位英雄王
3DS
中文版
掌机游戏图鉴
2017年
3~4月
NINTENDO SWITCH
重磅攻略首次亮相!
马里奥赛车8
NS
豪华版
塞尔达传说
NS
荒野之息









封面用图：《塞尔达传说 荒野之息》
封底用图：《无夜国度2 新月的新娘》

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis

●业界资讯

●热门攻略

●专区地带

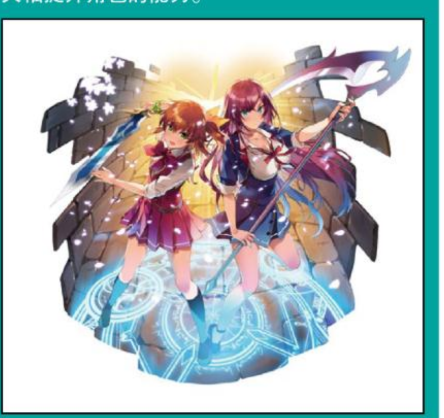
●掌门人

掌机情报站

栏目主持|三味线

4月21日

PSV平台福利向游戏《欧米伽迷宫Z》即将推出繁体中文版，确定于今年9月在台湾与香港地区发售。本作为“《欧米伽迷宫》系列”的最新作，是一款融合了“乳”要素、玩法上类似于《风来之西林》的正统迷宫探索RPG，最大的特征就是迷宫自动生成，每次进迷宫时等级固定为Lv1，死亡后道具清零，并且有饥饿度设定。在迷宫中打败敌人会积累女子力“ω能量”，不仅可以用来购买或鉴定道具，还能发动“Z胸模式”，在一定时间内大幅提升角色的能力。



4月27日

“《信长之野望》系列”最新作《信长之野望 大志》预定于今年冬季登陆NS。正如标题所示，本作中的角色都各自心怀“大志”，“大志”相当于他们的思考方式与行动方针，会深刻影响到合战、内政对策、势力运营等方方面面，指令与战术也会由此产生巨大变化。前作《创造》中备受好评的3D地图将进一步得到强化，登场的武将更是超过2000名，创系列之最，喜欢该系列的玩家不容错过。



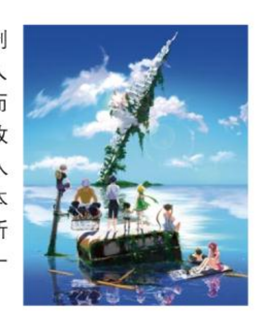
4月27日

《夜下降生 Exe：Late[st]》是Arc System Works联手French-Bread制作的一款2D格斗游戏，登陆平台为PS4、PS3和PSV，将于今年的7月20日发售。本作是《夜下降生Exe：Late》的加强版，增加了新角色“恩奇杜”并对游戏的平衡性作出调整，还收录了“练习模式”、“任务模式”以及故事长达10小时的“编年史模式”等新内容。



4月28日

《残机0》是由寺泽善德、菅原隆行等“《枪弹辩驳》系列”制作人员打造的一款全新作品，登陆平台为PS4/PSV。本作以距离人类灭亡仅剩8人的废墟世界为舞台，讲述了神创造世界只用7天，而人类毁灭世界只需1天，残存的主人公们在迷茫中探寻生存意义的故事。游戏允许玩家在每章节中切换使用角色，移动探索时无缝切入战斗，可以回避敌人的攻击并反击，是一款注重动作性的RPG。本作的敌人主要是适应了末日环境的动物，打倒它们可以获取生存所需的素材与食材，此外，游戏还会登场像《枪弹辩驳》中黑白熊一样的羊角色吉祥物，目前的开发进度为10%。



4月28日

任天堂公布3DS家族的新型态主机——New 2DSLL将于2017年7月13日在日本发售，税前售价为14980日元，美版发售日则是7月28日，价格为149.99美元。对比前辈2DS，这位新朋友恢复了折叠设计，并且增加了可推范围更广的右滑杆，除了没有裸眼3D机能外，在尺寸与性能上几乎都与N3DSLL保持一致。N2DSLL支持1000款以上的3DS软件，重量也从N3DSLL的329g“瘦身”至260g，变得更加的轻巧便携。机子在外观上也有所变化，上半身外盖采用了有凹凸感的纹路设计，周边包裹一圈其他颜色的塑料，看起来更加靓丽的同时，握着也不易滑手。







5月2日



2D恐怖游戏《夜回》的续作《深夜回》公布将于今年8月24日登陆PSV/PS4。本作以“藏于夜间的恐怖”为主题，讲述了归家途中不小心走散的两位少女在夜色包围的街道互相寻找对方的故事。游戏以双视点展开，玩家需要交互操作两位少女，依靠怀中的手电在夜幕里行走，调查周围的问号与叹号地点，发现有用的信息或道具，并藉此逃离从树荫、路拐角等阴暗地方突然袭来的鬼怪。本作能够探索的场景数量是前作的两倍以上，除了图书馆、废墟等地方，还追加了屋内的场景。





5月3日

Konami公布旗下作品《实况力量职业棒球 冠军赛2017》会在5月25日免费提供下载，对应平台包括PS4、PS3与PSV。本作新增的“冠军赛”模式可以让玩家参加官方每周举办的线上大会，还搭载了“对战”、“练习”等大家熟悉的模式，无论是新手还是久违的老玩家都能迅速找到感觉。游戏收录了2017年入团的新人选手以及外国选手，并且对“锦标赛”与“我的人生”等模式作出了调整以及追加新要素。



5月11日

人气动画作品《为美好的世界献上祝福》宣布游戏化并登陆到PS4与PSV双平台，发售日定在今年的9月7日。玩家将以原作主人公佐藤和真的视点展开游戏，剧情讲述某天醒来的和真发现手中握着一条女性内裤，虽然发现这是受到诅咒的缘故，不过当务之急是将内裤物归原主，为此玩家不仅需要收集证言，还得在“内裤审判”中反驳各位女主角的嘴炮并找出内裤的真正主人。



5月15日

BNEI公布NS、PS4双平台作品《海贼王 无限世界 红 豪华版》将于今年8月24日发售。本作是2013年发售的《无限世界 红》的加强移植版，收录了之前51种任务和服饰相关的DLC，不仅画面对应1080P，如果使用NS的Joy-Con手柄还能实现一台机器两人游玩，协力打倒巨型怪物。而在战斗之外，游戏还收录了钓鱼、捕虫等充满海贼生活乐趣的内容，此外，原作者尾田荣一郎还为本作设计了全新的原创角色，玩家可以体验到游戏独有的剧情







5月12日

曾登陆过多个平台的人气横版动作游戏《桑塔 半精灵英雄》将于今年夏季移植至NS。本作主人公依旧是那位活泼的黑肤少女桑塔，玩家可以操作她上蹿下跳，甩动头发打倒前进道路上的敌人。对比前作《桑塔和海盗的诅咒》，本作画面更加细致精美，玩法也更丰富有趣，桑塔能够通过跳舞变身成鸟、大象、蜘蛛等动物，使用各种特殊能力解开场景谜题以及挑战强大的BOSS





黄金眼

栏目主持｜昂星团

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

这次的“黄金眼”为大家带来了NS发售这几个月来备受好评的两款重头作品，另外还有《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》和首次官中化的《火纹》，希望还在对这些游戏犹豫的读者能从中了解自己是否该下（duo）手了。



评分规则：本栏目采取30分的评分制，总分在27分～30分的为“黄金珍藏”级别，在24分～26分的为“热血推荐”级别。

NS 马里奥赛车8豪华版

■マリオカート8デラックス
■Nintendo ■竞速
■2017年4月28日■1～8人■6458日元■对应amiibo



黄金珍藏

27

画面 系统 手感



主评人 昂星团



9分

本作是2014年Wii U版《马里奥赛车8》的移植加强版，内含原作全部DLC，新增角色、道具和对战模式，在NS的机能下可以轻松做到单机2人游玩。





白菜 9分





三味线 9分

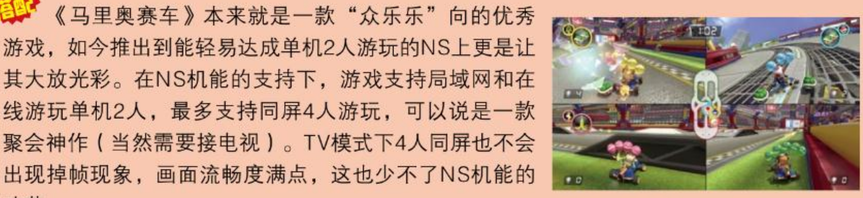
优点	缺点
●系统有所调整	●金币对战趣味不足
●新增内容有趣	
●单机多人游玩	

系统调整 虽然本作是移植加强版，但整体手感与原版有着不小的差别。原作有一种被称为“扭屁股加速（Fire Hopping）”原理不明的设定（BUG？），只要掌握了这种奇怪的高难度技巧，即便对手的过弯技巧再好，也可以轻易甩他几条街，本作就取消了这一奇怪的系统，拉近了一般玩家和高玩的实力差距。另外本作还对原作的赛车部件数值做出了调整，使得老司机的竞速配车更加随意，新玩家也更容易上手。



▲这次的加速度数值不取整，配车起来方便了不少。

机能搭配 《马里奥赛车》本来就是一款“众乐乐”向的优秀游戏，如今推出到能轻易达成单机2人游玩的NS上更是让其大放光彩。在NS机能的支持下，游戏支持局域网和在线游玩单机2人，最多支持同屏4人游玩，可以说是一款聚会神作（当然需要接电视）。TV模式下4人同屏也不会出现掉帧现象，画面流畅度满点，这也少不了NS机能的功劳。



▲游戏，当然还是一起玩的好。

金币对战 本作的对战模式在原作的基础上追加了4种，其中金币对战模式是一个扣分点。该模式要求玩家在固定时间内尽可能收集金币，可以用道具干扰他人，使其掉落金币，这种玩法看上去似乎不错，但实际玩起来却十分别扭。在对战中，除了红龟壳外，其他道具基本都无法轻易打落他人的金币，更别提系统还经常给例如加速蘑菇这种用处不大的道具（虽然加速撞人能令其掉落金币，但能撞到人本身就是一个奇迹），玩起来没什么趣味。



▲一身的香蕉皮要怎么干扰他人？

PSV 蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

■BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣
■Koei Tecmo ■角色扮演
■2017年3月30日■1人■7344日元■对应PSV TV/交叉存档



21

系统 画面 乐趣



优点：美少女数量众多，建模漂亮
缺点：流程难度过低，没有隐藏要素



7

游戏整体风格清新，角色建模也很好地还原了岸田梅尔的画风，Gust擅长的音乐也维持了水准。可惜剧情演出一如既往的生硬，十分影响玩家的观感。战斗系统为回合制，虽然有让角色拥有不同发展方向的成长系统，但因为流程难度较低、升级并非依靠经验值而使培育乐趣减少。游戏流程分为学园生活与迷宫探索，但是探索要素很少，通关后也没有隐藏要素，总体来说还是一款缺乏打磨的观赏系作品。



7

本作的基础框架是学园AVG+异世界迷宫探索，可惜本作在各种方面上的粗糙表现使得本来还算过得去的系统缺乏亮点，每场战斗过后就能回满HP、MP的设定更是让游戏难度大幅下降，作品总体看上去更像一款AVG而不是RPG。

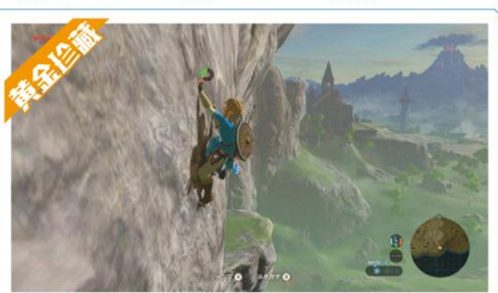


7

本作给人最直观的感受就是养眼的妹子、好听的音乐，剧情表现尚可，但只有主线铺了语音。由于每场战斗后会回满MP，所以招式可以尽情释放，十分的爽快，不过这也导致游戏整体难度偏低。

NS 塞尔达传说 荒野之息

■ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
■Nintendo ■动作冒险
■2017年3月3日■1人■7538日元■对应 amiibo





30

画面 系统 手感

主评人 昴星团



10分

作为NS的首发护航作品，本作惊艳的游戏内容获得了不少玩家的一致好评。玩家要操作林克在庞大的海拉尔大陆中探险，最终讨伐占据海拉尔城堡的恶魔，拯救塞尔达公主。



果汁 10分





古林 10分

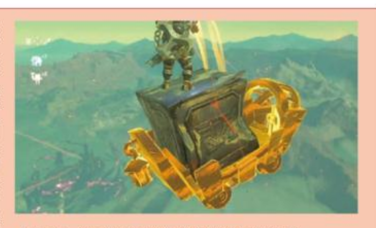
优点	缺点
●战斗爽快	
●细节丰富	
●耐玩性充足	

谜题 解谜一直是“《塞尔达传说》系列”的核心，也是系列长久不衰的原因之一。本作的解谜要素集中在祠堂和巨神像内部。游戏中共有120个祠堂，除去力之试炼外，谜题种类多达100种左右（有部分谜题在祠堂外），每种谜题的解法各有特色，需要玩家多观察、多动脑才能解决。巨神像就是主线流程内的迷宫，里面的机关比祠堂更加复杂，通过地图改变迷宫地形的操作方法也非常有趣。



▲有不少祠堂要完成指定的谜题才会出现。

细节 游戏在细节的追求上可以说十分到位，把海拉尔大陆打造得更加真实。比如把肉或水果丢进火里就能把它们变成烤熟后的物品、用剑劈斩断掉的树桩就能把它们变成木柴等等，这些细节对林克的冒险都起着至关重要的作用。而且它们也存在于我们的现实生活中，在虚幻的海拉尔大陆上接触这些现实细节，让玩家有种莫名的亲切感，这也是让众多玩家对这款游戏感到身临其境、无法自拔的原因。



▲当然，游戏里还是有很多很魔幻的设定。

内容 除了以上两个系列均有的优点外，本作的内容也为评价提高了几分。作为开放型探索游戏，内容丰富是保证游戏质量的关键点。游戏内共有70个以上的任务，每个任务都对应NPC包含着不同的有趣故事，除此之外还有丰富的收集要素等着玩家去探索，让踏上海拉尔的勇者们流连忘返。



▲在任务之外也有不少新奇的事物等着玩家去发掘。

3DS 火焰之纹章 回响 另一位英雄王

■ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王
■Nintendo ■策略角色扮演
■2017年4月20日■1人■5378日元■对应 amiibo/逛逛通信



27

剧情 系统 耐玩

主评人 苍穹



9分

“《火纹》系列”第二作《外传》的重制版，在保留原作特色的基础上，引入了新系统、新角色、新剧情和新玩法。并且首次推出官方中文版，让国内玩家也能体验原汁原味的剧情！

古林 9分

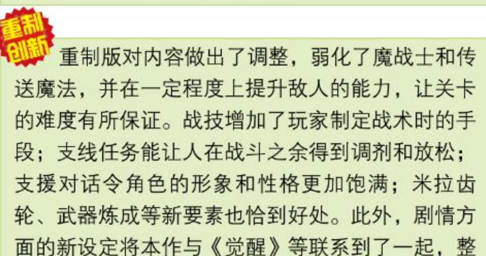




三味线 9分

优点	缺点
●强化的经典系统	●战场涵盖要素偏少
●历久弥新的情怀	●缺少更高难度挑战
●主线全程语音	●耐玩度稍欠

经典再现 原作中标新立异的设定是《外传》的魅力所在，重制版将这些经典元素尽皆保留，并且对关卡地图、音乐音效、甚至各职业的微小动作等细节都完美重现。老玩家看到记忆里熟悉的场面会感动不已，即使当年没接触过《外传》的新玩家，也能在玩过《回响》之后体会到原作的独到魅力，对于重制游戏而言这就是巨大的成功。



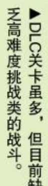
▶角色3D造型的比例也做出了调整，更加美观。

重制创新 重制版对内容做出了调整，弱化了魔战士和传送魔法，并在一定程度上提升敌人的能力，让关卡的难度有所保证。战技增加了玩家制定战术时的手段；支线任务能让人在战斗之余得到调剂和放松；支援对话令角色的形象和性格更加饱满；米拉齿轮、武器炼成等新要素也恰到好处。此外，剧情方面的新设定将本作与《觉醒》等联系到了一起，整个系列的世界观更加清晰。



▶除了精美的人设外，支援对话的引入也受到好评。

耐玩不足 《外传》的难度本身就不算高，重制版虽然通过提升敌人能力，追加战技、调整AI等方式作出调整，但受限于原作框架，相比《if 暗夜王国》还是显得缺乏挑战性。此外，耐玩度稍欠也是本作的一大遗憾，通关后追加的泰贝地下迷宫没能展现战场元素的多样性，隐藏BOSS的实力也不算强。要是能进一步丰富支援对话等元素，增加玩家们继续游戏的动力会更好。





▶DLC关卡虽多，但目前缺乏高难度挑战类的战斗。

下载空间站



鉴于Nintendo Switch特殊的便携性，相关内容也成了《掌机王PLUS》的收录对象。在《塞尔达传说 荒野之息》与《马里奥赛车8 豪华版》等大作陆续发售期间，NS的下载游戏也组成了一道相当不俗的风景线。此后除了3DS/PSV平台的小品佳作，又增加了更多的选择。值得一提的是，NS平台目前推出了多款NEOGEO系列的下载游戏，不但能够勾起回忆，也让新玩家体会到老游戏的独特魅力。

栏目主持：古林



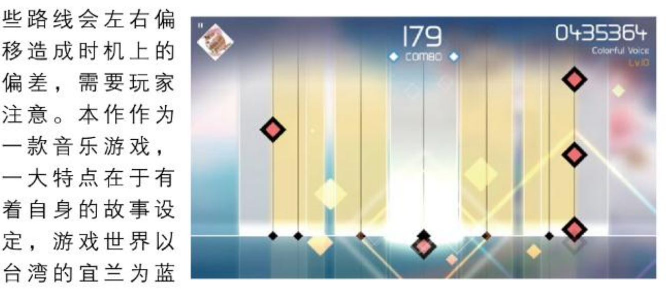
兰空

VOEZ

NS

Flyhigh Works	音乐	日版	2500 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 3 月 3 日		无对应周边

本作是一款标准的正统落下按键型音乐游戏。当光标落下到节奏线的时候，按下按键即可完成一个音符的操作，而光标落下的轨迹则跟乐谱有关系，有些路线会左右偏移造成时机上的偏差，需要玩家注意。本作作为一款音乐游戏，一大特点在于有着自身的故事设定，游戏世界以台湾的宜兰为蓝本，创造了一座“兰空镇”，讲述兰空高校的6名男女结成乐队，逐渐成长，最终让歌声响彻世界的青春励志故事。本作亦有推出官方中文版。



剪剪世界

いっしょにチョキッと スニッパーズ

NS

Nintendo	益智	日版	1800 日元	全年龄
本地 1 ~ 4 人		2017 年 3 月 3 日		无对应周边

由玩家各自操作可爱的小纸人，根据过关要求与实际状况旋转身体、互相重叠并剪出合适的形状，最终达成条件过关的动作解谜游戏。清新可爱的画风与看似简单的操作让任何类型的玩家都能参与其中，而彼此的交流与配合也成了通关本作的关键。每一关的过关条件均不相同，有运送指定道具的，也有直接剪出指定形状的，因此每一关都十分考验玩家的观察力。另外，根据玩家的想法，谜题也有五花八样的解法，参与者的互动能够生出无数可能。



超惑星战记0

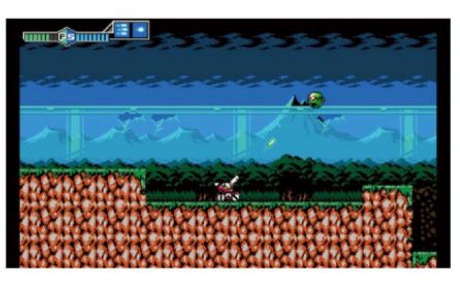
ブラスターマスター ゼロ

3DS/NS



Inti Creates	动作	日版	980 日元	全年龄
本地 1 ~ 2 人（仅 NS 版）		2017 年 3 月 3 日		无对应周边

本作以FC平台的《超惑星战记》为基础彻底重制，系统方面继承了原作的精髓——将侧视角驾驶战车和俯视角操纵人物两种玩法相结合。游戏非常强调“探索”与“强化”，身为驾驶员的主角可以单独下车探索洞穴区域，消灭隐藏在深处的BOSS，获得各种道具装备。而战车通过装备强化后，就能够上天、下海，纵横驰骋。重制版对系统进行了优化，引入地图、存档点等人性化功能，并加入了全新设计的BOSS战和第9区域。NS版特有HD震动机能，并支持双打游玩。



钢铁奇兵 西京大逃脱

ダマスカスギヤ 西京EXODUS

PSV

Arc System Works	动作	日版	2000 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 3 月 22 日		对应 PSV TV

本作是2013年在PSV上发售的机器人题材游戏《钢铁奇兵 东京始战》的续作，故事发生在前作的30年后，舞台也从东京转移到了大阪。新的主人公为了还债，驾驶被称为“Gear”的机器人，完成各种各样的任务。作为核心的机器人追加了45种以上，同时还有超过2400种的新部件登场，并且还新增了角色育成要素，角色可以和机器人一起成长。任务需要进入随机生成的迷宫进行冒险，回收部件和道具，以及打倒迷宫内的敌人。战斗获胜能提升自身的等级，从而增加迷宫的种类。





PSV

丧尸时代

Age Of Zombies

BlitWorks	动作	日版	590 日元	15 岁以上
本地 1 人		2017 年 3 月 23 日		无对应周边

由Halfbrick开发的《丧尸时代》曾于2010年作为下载游戏登陆PSP平台，后来移植到手机，如今又在PSV上与广大玩家见面。游戏的玩法是俯视角360° 射击，画风相对清新可爱。战役模式分为6个关卡，邪恶的布莱恩博士将丧尸大军送到了日本战国、古埃及等6个不同的时代，玩家则要操纵主人公巴瑞将这些敌人尽数消灭。除了不同种类的武器外，敌人也各式各样，包括忍者、穴居人、木乃伊、中国僵尸等，玩家甚至还能骑上丧尸恐龙作战。





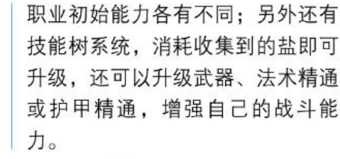
PSV

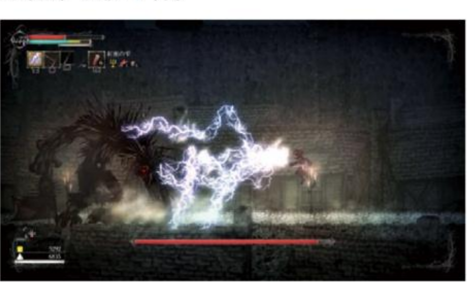
盐与避难所

Salt and Sanctuary

Ska Studios	动作角色扮演	美版	17.99 美元	17 岁以上
本地 1 人		2017 年 3 月 28 日		无对应周边

本作是一款硬派的2D横版动作游戏，游戏灵感来自于《黑暗之魂》。角色的两手均可装备武器，既可以两手各持一把单手武器，也可以使用双持的大型武器，还能副手用弩等多样组合。角色的负重会对速度有所影响，配装的时候不仅仅要考虑其能力数值，也要注意不要让角色负重过大。角色可以从8个职业中选一进行游戏，职业初始能力各有不同；另外还有技能树系统，消耗收集到的盐即可升级，还可以升级武器、法术精通或护甲精通，增强自己的战斗能力。







3DS

冰之站台

Ice Station Z

Wobbly Tooth	冒险	日版	500 日元	12 岁以上
本地 1 人，局域网 2 ~ 8 人，在线 2 ~ 8 人			2017 年 4 月 5 日	无对应周边

本作是一款开放式求生游戏，游戏的舞台设定在一座小岛上，由于某种病毒的蔓延导致岛上丧尸横行，玩家则需要在满是丧尸的小岛上存活下来，活用道路旁和小屋内的多种道具是重要的求生手段，游戏内还富含各种小游戏供玩家游玩。最大的特色在于能够8人联机，玩家们可以聚集到一起做各种各样的事情：打丧尸、聊天、到处看风景甚至是互相伤害。游戏自带文字（仅限英文和数字）和语音聊天功能，方便与其他玩家直接交流，一起努力逃出生天。





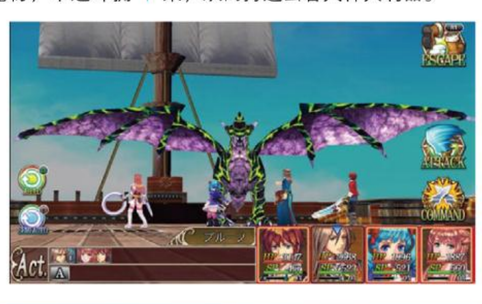
PSV

归来者传奇

レヴナントサーガ

Kemco	角色扮演	日版	1080 日元	12 岁以上
本地 1 人		2017 年 4 月 6 日		对应 PSV TV

人气手游《归来者传奇》登陆PSV平台。主角阿尔贝鲁特因为被邪恶博士的花言巧语所骗，被用于不死恶魔的召唤实验，虽然最终阿尔贝鲁特没有变成魔物，不过却拥有了2颗心脏，成为了寄宿恶魔之魂之人。为了向博士复仇，他展开了冒险之旅，并遇到了女主角艾斯蒂尔。本作战斗最大的特征是可以使用特殊指令“释放”，让角色的能力大幅上升且能够使用强力的技能，活用这个指令是快速歼敌的关键。角色的武器还可以使用道具进行强化，为其附加不同的效果，从而打造出各大神兵利器。





NS

神巫女

神巫女 -カミコ-

Flyhigh Works	动作	日版	500 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 4 月 13 日		无对应周边

本作是一款像素风格的复古动作游戏，玩家操纵战斗巫女“神巫女”一路战斗，击倒杂兵收集能量，将关卡中被封印的鸟居全部解放，就能面对关底BOSS。不断闯关，最终目标是打倒威胁世界和平的天魔。本作可以操作三名不同的神巫女，有擅长近身剑戟战的角色，也有擅长远距离弓箭攻击的角色，还有擅长使用回力标进行特殊轨道攻击的角色。而且本作有官方中文版，再加上音乐也是一大亮点，建议喜欢动作游戏的玩家不要错过。



NS

神奇小子 恶龙陷阱

Wonderboy: The Dragon’s Trap

DotEmu	动作冒险	日版	2200 日元	全年龄
本地 1 人		2017 年 4 月 18 日		无对应周边

本作是1989年同名游戏的重制版，玩法依然是横板过关，玩家要操作主人公击败重重敌人讨伐BOSS，寻找恢复自己身体的方法。游戏保留了旧时的难度，对喜欢挑战极限的动作游戏玩家来说是个不错的选择。游戏主人公在流程推进的途中能得到鸟、龙、老鼠、鱼、老虎等变身能力，运用不同形态的能力即可通过各种机关障碍。另外游戏支持重制版画面/音乐与8Bit版替换，只需在设置里更改即可立即切换画风，让玩家充分感受8Bit游戏的魅力与乐趣。



本作是《世界树迷宫》与《不可思议的迷宫》联合出品的系列第二作，依旧保持了前作那清新的画面风格与可爱人设，不仅在捏人系统等方面变得更加自由，增加的几种全新职业和迷宫看起来也挺不错，下面就来看看本作在最近放出的新情报吧。

文 三味线 美编 Juxi



世界树与不可思议的迷宫2		Atlus	
世界樹と不思議のダンジョン2		角色扮演	日版
预定2017年8月31日	本地1人	对应周边未定	
售价为6998日元			

世界观 向高耸入云的世界树进发！

传闻世界树的脚下有着通往“诸神之国”的入口，而临近世界树的就是被称为“湖畔之街”的城市奥贝尔菲。城市内聚集了许多以抵达世界树为目标、企图获取武勇威名的冒险者，并由此不断展开冒险。在某日，到访这条充满冒险与浪漫风情的街道的你，邂逅了一位不可思议的少女。

湖畔之街 奥贝尔菲

奥贝尔菲的人民生活在丰富资源与危险魔物相邻的环境当中，坐落在湖泊旁的这座小城据说是依靠着世界树与不可思议的迷宫才得以维持运作，因为迷宫内的丰富素材可以采取贩卖为小城带来财富，而晴天时世界树倒影在湖面的绝美景色又会吸引络绎不断的观光游客，热闹非凡。

神秘少女

娜迪卡 ナディカ

在冒险者公会遇见的自称是记者的少女，以取材为由向众多的公会成员搭话，并提出想与你所在的公会同行的请求。然而在某天，你在街道上亲眼目睹了这名神秘少女所拥有的不可思议之力。

“我啊，无论如何都想要到达世界树的山脚。”

系统 招兵买马组强队！

在公会招募同伴

城市奥贝尔菲除了售卖武器、道具的设施外，还有作为据点的冒险者公会。玩家可以在公会招募到不同职业、本领高强的冒险者同伴，一次带领最多4名成员在迷宫中进行战斗，而且待机的成员也能得到成长。在本作中，就算离开了不可思议的迷宫，冒险者们还是会保持提升后的等级。



▲选择职业。



▲募集小伙伴。



◀使角色在战斗中变强。



踏足埋藏宝藏的迷宫

通往世界树的路上有着各种“不可思议的迷宫”在等待着冒险者们。玩家每次进入迷宫地形都会发生变化，并且潜伏有不少危险的魔物，当然高风险也伴随着高收益，玩家可以在途中获得各种贵重的武器或防具来增强自身实力，从而攻克更多困难重重的迷宫。



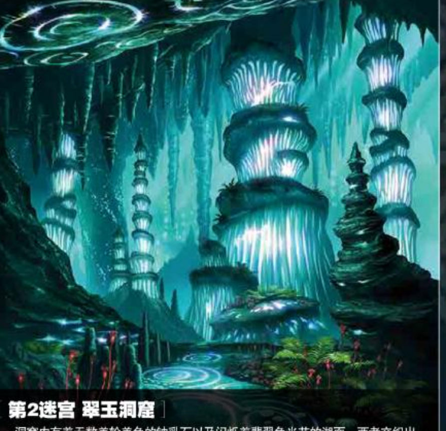
▲获得稀有的武器和防具。

◀打倒 BOSS 前往新迷宫。

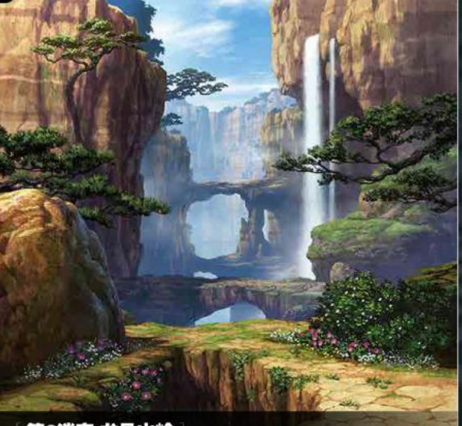
场景 隐藏致命危险的美丽迷宫！



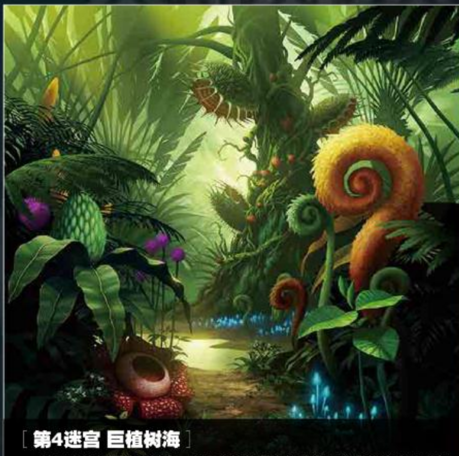
［第1迷宫 森林遗迹］
在古老的宫殿当中发现的迷宫。崩塌的宫殿被树木所侵食，现已变成魔物们的巢穴。这里也是冒险者公会用以训练从未踏足过迷宫的新人的地方。



［第2迷宫 翠玉洞窟］
洞窟内有着无数美轮美奂的钟乳石以及闪烁着翡翠色光芒的湖面，两者交织出一片神秘的光景。此地深处栖息着危险的洞窟之主，探索时不能因美景而有丝毫的大意。



［第3迷宫 龙风山岭］
远景别致的山岭中吹拂着柔和的清风，听说在深处潜伏着可怕的生物。



［第4迷宫 巨植树海］
被巨型植物覆盖的树海。在这由植物巨大根茎盘踞成草丛的狭隘地方，食虫植物与多肉植物为了生存互相争夺地盘。



［第5迷宫 干涸砂丘］
巨大岩石不断延伸的地带，虽然对生物来说是十分残酷的环境，但由于昼夜温差带来的色彩变化丰富的美景却常常让人忘却这件事情。



［第6迷宫 幻想白森］
如何在这白色森林生存一直都是谜，足以夺走任何人目光的美丽景色中并存着幻想与恐怖。



文 苍穹 美编 咕噜

火焰之纹章 回响 另一位英雄王	Nintendo（3DS）
ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	策略角色扮演 中文版
2017年4月20日　本地1人	对应邂逅通信/amiibo
售价为5378日元	

本作是25年前《火纹 外传》的彻底重制版，不单保留了原作的特色内容，也做出了许多迎合时代的修改。而且这是“《火纹》系列”首次推出官方中文版，对于国内的玩家无疑是最大利好消息。初次进入游戏时，在标题画面选择“エクストラ→言语设定→中国语（简体字）”就能切换字幕，本文译名均采用游戏内置的官方简体中文版翻译。

系统详解

基础篇



基本操作

按键	基本功能
方向键/滑杆	选择项目
A	决定/继续对话
A+↓	（按住）快进对话
B	取消/返回
X	自动对话开启/关闭
Y	—
L	切换页面
R	切换页面/回顾先前对话
START/SELECT	跳过对话/剧情动画

注1：除了按键操作外，下屏幕显示的图标、名称、数据等也可以通过点击触控屏的方式，查看详细的说明。
注2：同时按下L+R+START键可以令软件重启，快速返回标题画面。

难度与模式

本作设置了两种难度：“普通”难度适合新手和中阶玩家；“困难”难度适合高阶玩家（并没有3DS前两作中“疯狂”难度的设定）。不同难度下，敌人的强度、数量以及行动倾向都有区别。除了难度外，还有两种模式需要选择：“轻松”模式中战斗结束后，阵亡的伙伴会直接复活；“经典”模式中伙伴一旦阵亡，就只能依靠次数有限的复活之泉起死回生。选定难度和模式后，在本周目游戏的过程中都无法再修改。

无论玩家选择的是哪种难度或模式，在战斗的过程中都只能使用“中断”功能进行存档。中断后会自动退回标题画面，读取这个存档就能继续战斗，但中断存档会消失。

通信要素

瞬缘连接

即“**すれ**违い通信”，想要开启需在地图界面调出菜单，选择“通信”后设置简历卡，依次选择头像、输入姓名、性别、出身地并自定义签名。完成后按START键登录简历卡，今后就能通过3DS的瞬缘连接功能与其他玩家交换信息。简历卡上会显示玩家所选的游戏模式、难度，当前名声值、等级称号和已获得的勋章。简历卡中的等级称号根据名声值而定。

当玩家之间发生瞬缘连接，交换到的简历卡右侧有时会出现特殊图标：①礼盒图标，选择“接收礼物”能够获得随机道具；②对话框图标，选择“探听消息”得知某地有人出没，或是有宝藏藏在某地的传闻，前往地图上同样带有对话框图标的指定地点，就能发现稀有魔物或宝箱。注意，通过瞬缘连接交换到的玩家简历卡最多保存50张，达到上限后系统会自动删除最旧的。想要避免被删除，需对该简历卡执行“加上☆”操作。



悄然连接

即“いつの间に通信”，在地图界面调出菜单，选择“通信”→“通信设置”开启。当3DS本体待机时，就会自动将玩家的游玩记录上传至网络参与排行，游戏推出最新的DLC内容时，也会通知提醒玩家。

全球排行榜根据玩家的名声值多少而进行排名。在游戏中提高名声的方法包括：①令特定角色成为同伴；②击倒特定敌人；③击倒稀有魔物；④完成特定支线任务；⑤获得特定勋章。

下载与联动

DLC

在地图界面调出菜单，选择“通信”→“追加内容”，就能购买并游玩DLC。本作以及此前3DS平台的《火纹》作品的DLC，都要从游戏中购买，而不是eShop界面。虽然卖场里显示的DLC是日文标题，实际购买后依然是有中文字幕的，很有诚意。在标题界面选择“特别项目”→“追加内容”，则能删除或重新下载DLC内容。

《回响》预定推出4弹付费DLC，截止至本刊截稿前已经配信了前两弹，后文也会给出相应追加关卡的攻略。此外官方还将陆续提供免费的DLC赠品送给玩家，包括能提高1格移动力的“靴子”，能让男女主角以外的角色转职成村民的“村民的草叉”等，都非常珍贵，即使不想花钱也建议联网看看更新，回收免费道具。

付费DLC	单价	内容
第1弹·战士启程	800日元	1个迷宫+2个关卡
第2弹·勇者的挑战	1000日元	1个迷宫+2个关卡
第3弹·封印的祭坛	1500日元	10个关卡
第3弹·解放军前日谈	1500日元	4个关卡
第4弹·新的同伴《火纹0》联动	1000日元	4个角色

免费DLC	内容
女神的恩赐1	靴子
女神的恩赐2	村民的草叉（男女主角以外可用）
女神的恩赐3	星之金牛+1袋金币
女神的恩赐4	村民的草叉（男女主角以外可用）

amiibo

游戏发售当天推出了阿鲁姆（アルム）和赛莉卡（セリカ）两款专用amiibo，在米拉齿轮界面成功读取后，能够开放2个专用的迷宫——“战神的试炼”和“女神的试炼”以供挑战。玩家还能将游戏中阿鲁姆和赛莉卡的成长资料记录到amiibo中，从而影响召唤出来的幻影强度。

《任天堂全明星大乱斗》此前推出过的5款《火纹》角色的amiibo——马尔斯（マルス）、露琪娜（ルキナ）、鲁弗雷（ルフレ）、艾克（アイク）和罗伊（ロイ）也可以进行联动。在米拉齿轮界面选择“amiibo”指令，并将任一角色amiibo放置在下屏，成功读取即可让阿鲁姆和赛莉卡解锁特殊战技“amiibo召唤”。在战斗中消耗10点HP使用该战技并再次放置amiibo，就能召唤出“英雄的幻影”，在1个回合内提供支援。召唤出来的幻影与所用amiibo一致，而且战斗BGM也会切换成该角色对应作品的，颇为有心。

实际上，用非“《火纹》系列”相关角色的amiibo，如马里奥、耀西等，也能够召唤出各式各样的幻影兵，这就留给各位玩家自行尝试了。今年7月21日，任天堂还预定推出《火纹if》的男/女神威（カムイ）amiibo，相信也能与本作进行联动。



地图篇

地图操作

按键	地图功能
方向键/滑杆	光标移动/角色移动
A	选定/调出菜单
B	取消
X	调出菜单

按键	地图功能
Y+方向键/滑杆	（按住）光标高速移动
L	（光标在敌我部队上时）切换到下一部队
R	地图缩小/放大
START/SELECT	—

界面一览

地图界面会显示瓦伦西亚大陆的情况以及敌我双方的部队，玩家可以操纵男女主角在地图上自由移动，与敌方部队遭遇便会开战，还可以访问城镇或是进入迷宫展开探索。敌我双方的角色和部队都有一项“战力”表示综合能力的强弱，开战前可以根据该数值做初步判断。



①当前时间，每移动1格或待机1次经过1天。
②部队信息，从上到下依次为部队人数、军团战力、所在地。
③地图战况，蓝色为我方部队、红色为敌方部队、绿色为友军部队。
④特殊设施图标，如果该地点有打铁铺或米拉神像，就会出现对应的图标。
⑤支线事件图标，该地点有已触发但尚未完成的支线事件时，就会出现这种图标。

地图指令

更改排序： 调整战斗时的人员排序，会影响开战时的站位，但主角位置无法改变。探索迷宫时的战斗有人数限制，只能派前10名角色出场。

整备行装： 整理角色持有的道具，不需要的可以存放进行囊保管。但要注意行囊存放道具的上限数量为100，“米拉齿轮、小齿轮、记忆碎片”不占格数。

米拉齿轮： 剧情获得“米拉齿轮”后方能使用，包括以下3种功能。

·**记忆碎片：** 使用已获得的“记忆碎片”观看往事。

·**支援对话回想：** 重新观看角色间已触发的支援对话。

·**amiibo：** 放置amiibo开启联动功能，具体方法已经在前文做过介绍。



可以使用记忆碎片观看往事

通信： 具体包括以下5种功能。

·**简历卡：** 编辑自己的简历卡，完成后记得按START键更新。

·**全球排行榜：** 联网查看全球玩家排行榜，排行以名声值为准。

·**瞬缘记录：** 更新并查看已经交换到的玩家简历卡，执行“加上☆”操作能避免被系统覆盖。

·**追加内容：** 购买或游玩本作的DLC。

·**通信设置：** 开启或关闭悄然连接、传送游玩内容，以及联网接收数据。

保存： 保存当前的游戏状况，存档位只有3个。

指南： 查看已解锁的教程说明，或开启电子说明书。

环境： 设置游玩环境，包括动画开启/关闭、游戏速度、音量大小等等。游戏语言、字幕开关只能在标题界面设置。

交替： 部队主角切换成阿鲁姆或赛莉卡，第6章时方能使用。

待命： 部队在原地待机1天，主要用于等待敌方的增援部队移动。

TIPS 在标题画面显示“Press Any Button”时，输入“上下左右上”再按Start键（有特殊音效），能提前解锁“特别项目”里的“欣赏音乐”功能。这是FC版就有的秘技。

城镇设施

本作的RPG要素比其他《火纹》作品更加浓厚，进入村落、港口、堡垒等设施时，下屏幕会显示地图构造。玩家能在几个地点间移动以展开调查，还有不少支线任务等待完成。

对话：与当前场景的角色对话，用于推进剧情、收集情报、说得同伴或触发支线任务。已加入的同伴也会随机出现在场景中，与他们对话能更深入地了解到角色的身世背景和性格特点，即据点对话，具体内容会随着对话的次数与流程的推进更新。

调查：用方向键/滑杆操作圆形光标观察当前场景，按R键可以拉近视角，按住Y键则能令光标的移动速度加快。按A键可以对光标位置展开仔细调查，一旦发现遗落的道具，就能收为己用。

移动：移动到城镇的其他地点，直接在下屏幕点击操作亦可完成移动。

菜单：调出菜单，可执行更改排序、整备行装、保存、指南、环境操作。

旅行商人：男女主角的行囊是不共通的，在特定城镇有旅行商人存在，与他们对话就能选择一种道具送到另一位主角的行囊中。每名旅行商人只能输送一次，主线通关前男女主角各有4次输送的机会，应谨慎使用。

打铁铺：在特定的村落才有，进入其中找铁匠对话可以执行以下3项指令。

・炼成：支付银币或金币强化武器，生锈的装备也可以在此花钱复原。

・换钱：将不需要的装备道具卖出，换成银币或金币。

・兑换：用银币或金币相互兑换，汇率为500银币→1金币、1金币→100银币。



武器炼成

武器的炼成和进化是《回响》新增的系统，装备名称下方有☆号图标的武器，都可以花钱在打铁铺进行炼成，没有☆号的戒指和盾牌类道具也就无法强化了。



武器的初始状态视为0级，每炼成1级，☆号图标就会填满1颗，而武器的威力、命中、暴击能力也会得到相应上涨，甚至重量也有可能变得更轻。普通武器能炼成5级，珍贵武器能炼成3级，法尔西昂等武器则只能炼成1级。武器越好、炼成等级越高，所需的金钱也越多，许多优质武器都必须消耗“霸者金币”才能够进行炼成。

除了强化武器的“炼成”指令外，部分武器在满足条件后，还可以花钱“进化”成其他武器。比如“钢剑”炼成至1级以上后，能进化成“银剑”，如果“钢剑”炼成至2级以上，进化分支中还会多出“双手大剑”，具体路线请参看下表。

剑系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁剑	1★以上	钢剑	50	0
钢剑	1★以上	银剑	100	0
钢剑	2★以上	双手大剑	0	1
银剑	1★以上	勇者之剑	50	0
勇者之剑	—	黑暗之剑	50	0
勇者之剑	—	刺剑	0	1
黑暗之剑	—	勇者之剑	50	0
黑暗之剑	1★以上	伊鲁威	0	1
圣剑	3★	墨丘利剑	0	5
黄金短剑	2★以上	索菲亚宝剑	0	1
枪系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁枪	1★以上	钢枪	50	0
钢枪	1★以上	银枪	100	0
钢枪	2★以上	投枪	100	0
投枪	1★以上	撒乌尼昂	0	1
骑士杀手	1★以上	罗姆菲亚	0	1
圣枪	3★	古拉迪乌斯	0	5
弓系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁弓	1★以上	钢弓	50	0
钢弓	1★以上	银弓	100	0
钢弓	2★以上	长弓	0	1
银弓	1★以上	必杀弓	100	0
银弓	2★以上	光之弓	0	1
圣弓	3★	帕提亚	0	5

在场景中调查、迷宫中砍碎货箱、或是战斗中击倒敌人，都有可能获得生锈的装备，只有在铁匠处花钱复原后，装在身上才能发挥效用。看似同样是“生锈的剑”，修复出的可能是烂大街的“铁剑”，也有可能会是珍贵的“流星”。装备的具体内容在掉落时就已经决定好了，在复原前尝试S/L大法是没有用的，不过玩家可以通过铁匠所要求的金钱多少来判断装备的品质。

探索篇

探索操作

按键	探索功能
滑杆	角色移动
方向键	视角转动
A	攻击
B/Y+滑杆	（按住）角色冲刺
X	调出菜单
L	视角调至正面
R	视角调至正面/（按住）画面放大
START/SELECT	—

洞穴迷宫

进入洞穴、祠堂等设施后，玩家就能操作主角在3D场景里展开探索，找寻隐藏的宝箱和圣泉。探索迷宫的战斗有人数限制，下屏幕会显示当前10人小队的成员和已经通过区域的地图。

按A键挥动武器，打碎货箱和瓦罐后有机会掉落银币或道具，此外砍草也有可能掉出银币。迷宫中出没着各种敌人，与其接触便会触发遭遇战，如果周边还有其他敌人，他们也会在战斗中乱入。按A键用武器命中敌人触发战斗时，能对其全体造成伤害并拉近敌我双方的距离，反之如果被敌人从背后靠近则算遭到偷袭，开战时由对方先动。



按住B/Y键的同时推动滑杆可以进行冲刺，用于快速移动或甩开敌人，但冲刺的过程中转向相对不那么灵活，松开按键时也会有一个短暂的滑行硬直。即使主角没有出现在敌人的视野范围内，打碎货箱、急速冲刺时发出的声响也有可能引起他们的警觉。因此如果目的是避战，建议悄悄地从敌人身后绕过，等到达安全距离时再冲刺移动。

疲劳与脱离

在迷宫中战斗时，角色进行以下行动会逐渐积累疲劳：①发生战斗（包括无法还击的场合）；②使用白魔法；③受到攻击伤害或回避；④受到地形伤害。疲劳分为4个阶段，具体情况通过HP槽右侧的笑脸图标表示，而每个人的疲劳耐性各异（隐藏数值）。一旦疲劳达到极限，角色的最大HP就会大幅下降。

TIPS 每场战斗结束时，系统都会根据表现评出一位MVP。而敌方战力、战斗回合数和MVP都会在Ending时展示给玩家。

想要消除疲劳的不利状态有两种方法：①给角色吃食物，恢复单体疲劳；②在米拉神像处对神像上供，恢复全员疲劳。根据食物种类的不同和角色的喜好，具体的恢复效果也有差异。

按X键调出的菜单包括：更改顺序、整备行装、中断、指南、环境、脱离。其中“中断”指令的功能与战斗时一致，作成一个临时存档后退回标题画面。“脱离”则是让1名角色直接离开迷宫，如果选择的是主角，则全员一起离开，这是返回地图界面最快的方法。

神像与圣井

米拉神像场景算是迷宫中的休憩点，玩家除了可以进行存档操作外，选择神像还能执行以下3项指令。

上供：向米拉神像供奉食物，恢复全员的疲劳，部分食物还有恢复米拉齿轮使用次数的功效。是在迷宫中长期作战时不可忽视的一环。

转职：让满足条件的角色转职成为上级职业，具体在后文介绍。

米拉齿轮：启动米拉齿轮，与地图界面一致，包括记忆碎片、支援对话回想、amiibo共3项功能。

在迷宫的特定区域还会发现



从狮头石像中流出的涓涓细流，统称为圣井区域。这些泉水有着不同的功效，包括提升角色的某项能力值、增加100经验值、恢复疲劳、甚至是令阵亡角色起死回生。但要注意大部分泉水都是有使用次数限制的（恢复疲劳的泉水无次数限制），给谁饮用需自行斟酌，喝完后泉水就会枯竭。

稀有魔物

随着流程的推进，在迷宫中有一定几率出现身上发光的稀有魔物，下屏地图上则以巨大的三角形图标表示。它们的实力远超一般敌人，掉落装备的几率也更高，击破后还能提高名声。玩家之间发生瞬缘连接，触发“探听消息”图标得知某地有人出没的传闻后，前往指定地点也能遭遇稀有魔物。

魔物	出现条件	迷宫
德拉库	初期	盗贼祠堂、海的祠堂、森林祠堂
泰坦	第3章开始后	解放军据点、龙之祠堂、恐山祠堂、迷失森林
伽楼罗	第3章开始后	盗贼祠堂、森林祠堂、恐山祠堂
守护者	第3章开始后	解放军据点、龙之祠堂、多玛之塔
法夫纳	第4章开始后	恐山祠堂、多玛之塔、多玛神殿
大衮	第4章开始后	海的祠堂、龙之祠堂
巴罗尔	第5章开始后	秘密祠堂、多玛之塔、多玛神殿
维斯塔	第6章开始后	迷失森林、多玛之塔

角色篇

界面一览



①角色名字、生命力（HP）、疲劳状态。名字旁有特殊图标的表明已满足转职条件。
②等级（LV）、经验值（EXP）、战斗力（POW）。经验值每攒满100提升1级，等级上限为20，战斗力=除移动力外的所有能力值之和。
③当前职业和所能使用的武器、魔法。
④当前装备的道具和熟练度。
⑤角色能力。左侧为基本值，右侧的加减号表示装备或战技的补正值。绿色数字表明已达上限。
⑥角色战技。高亮字体显示的为当前可用战技；暗色表示的是已习得但无法使用的战技；问号表示尚未习得的战技。

能力与计算公式

ATK：攻击，影响物理、黑魔法的威力、白魔法的回复力、部分魔法的射程范围。

TEC：技巧，影响命中率、暴击率、受到魔法攻击时的回避率。

SPD：速度，影响回避率和攻击次数。当速度高于对方时，战斗时就能发动追击。

LUC：幸运，影响暴击率、暴击回避率、受到魔法攻击时的回避率。

DEF：防守，影响受到物理攻击时的伤害。

RES：魔防，影响受到魔法攻击时的伤害。

MOV：移动力，在战场上的移动能力。注意移动力并不完全等于能行走的格数，实际的移动范围还会受到周边地形的影响。



下面给出战斗时的计算公式。当玩家对敌人展开攻击时，系统会给出战斗预测（可在环境设定中选择简易或标准），标明双方的剩余HP、命中率、攻击力、防御力和暴击率。《回响》的计算公式已经比《if》简单了不少，一般玩家不需要记住这些详细的算法，但至少要明白某个数据受到哪些项目的影响，才能在战斗中扬长避短。

◆伤害=（攻方攻击力-守方防御力）×暴击系数×技能/战技补正

・物理攻击力=ATK+武器威力×特效系数+战技威力×特效系数+技能补正

・魔法攻击力=ATK+魔法威力×特效系数+技能补正

・物理防御力=DEF+装备效果

・魔法防御力=RES+装备效果+技能补正

・特效系数：有攻击特效时为3，否则为1

・暴击系数：发动暴击时3，否则为1

注：如果攻方攻击力＜守方防御力，伤害仍有保底的1，即不会攻击命中后不伤血。

◆追击发动条件：攻方攻速-守方攻速＞0

・攻速=SPD-装备重量

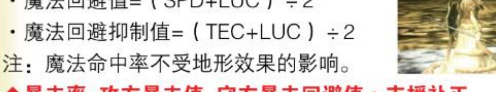
注：只有通常攻击/黑魔法能发生追击，发动战技不会追击。

◆物理命中率=攻方物理命中值-守方物理回避值-守方地形效果±支援补正

・物理命中值=TEC+武器命中+技能/战技命中

・物理回避值=SPD-装备重量+技能/战技回避

◆魔法命中率=攻方魔法命中值-守方魔法回避值+攻方魔法回避抑制值+技能补正±支援补正



・魔法命中值=所用的魔法命中

・魔法回避值=（SPD+LUC）÷2

・魔法回避抑制值=（TEC+LUC）÷2

注：魔法命中率不受地形效果的影响。

◆暴击率=攻方暴击值-守方暴击回避值±支援补正

・暴击值=（TEC+LUC）÷2+武器/魔法暴击+战技暴击

・暴击回避值=LUC÷2

◆回复量=魔法回复力+ATK÷2

技能与战技

每名角色只能携带一种道具作为辅助，装备武器可以提高攻击威力，装备戒指或盾牌可以提升存活能力，携带食物则能随时补血等等。与其他《火纹》作品不同的是，本作并不存在“武器三角克制”系统，也没有“耐久度”的设定。即使不装备武器类道具，角色也能用基础武器发动攻击，因此无法实现“卸掉武器不出手攻击”的打法。部分职业、装备还持有被动技能，属于常驻效果，携带该道具或转职为特定职业后，被动技能就会随时生效。

TIPS 米拉齿轮可以用于凹命中、暴击。修女发动幻影和灭魔时，召唤的幻影兵和消除魔物的数量都存在随机性，因此也能用齿轮来反复尝试。

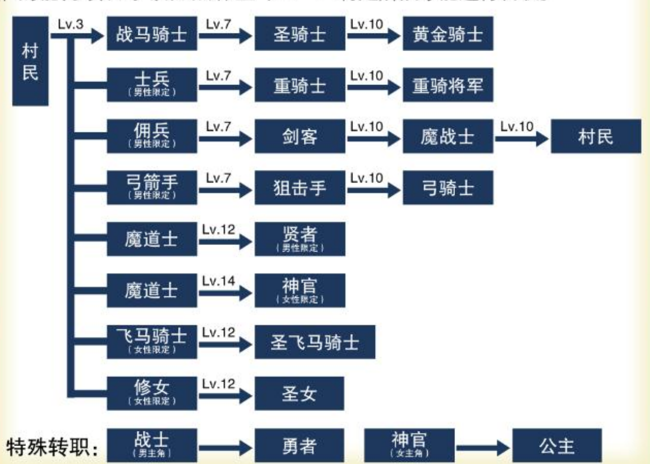
“战技”是装备所特有的招式，与被动技能的区别在于：①初期以问号表示，需要角色携带着该装备不断地战斗、累积熟练度到一定程度后方能习得；②使用时需要主动选择指令，往往还得消耗一定的HP才能发动；③战技是与装备关联的，而且同种装备在不同角色身上的熟练度相互独立，一旦卸下该道具，相应的战技便无法发动。技能和战技的具体效果请参看后文“资料列表”。

职业系统

职业系统是“《火纹》系列”的传统元素，不同职业有着各自的能力倾向、成长率加成、甚至是独特的技能。与其他作品不同的是，本作中转职并不需要消耗道具，只要角色满足等级条件就能在米拉神像处执行。部分职业可以进行两次转职，村民选择佣兵路线的话，更是能实现无限循环转职，堪称本作最imba的职业。

转职时系统会根据角色当前的能力情况，对尚未达到职业基准的能力项目予以加点补正（HP至少增加1），并修正移动力。部分职业如魔战士、圣飞马骑士等，还有专属的技能。随着角色等级的提高，获得的经验值会逐渐减少，升级越发困难，直至上限20级封顶。完成转职时角色的等级会重置为1，就又可以继续积累经验值升级，这也是转职的最大目的。

以下是本作的转职路线图（不包括DLC职业），由于新增了女村民艾菲，故部分职业也追加了性别限定。男女主角则需要剧情发展到特定阶段才能进行转职。



成长凹点

当角色升级时，具体的加点几率由“个人成长率+职业补正+道具补正”共同决定，魔防也有机会成长，这一点与原作不同。想要让提升的能力合自己心意，那么“凹点”就势在必行。凹点指的是通过S/L大法、调整行动顺序等方式改变乱数，让角色升级时的成长加点更好，是“《火纹》系列”粉丝非常熟悉的一个名词。在《回响》中无论选择什么难度，一旦战斗打响，角色升级时的成长就已经固定了，不管怎么利用米拉齿轮回溯时间、改变行动顺序，都无法影响升级时的加点，想要凹点只能读取战斗开始前的存档。

由于本作允许自由练级，而且有米拉齿轮系统和战后经验值加成（最多累积99），为凹点提供了便利。玩家可以先合理控制战斗中的经验分配，让多名角色同时达到90经验值左右，然后去触发遭遇战。开场就让经验值90以上的角色都主动出击，看完他们升级时的加点情况后启动米拉齿轮，令时间回溯。觉得升级点数满意的角色就派出去重复行动，加点不理想的则留在后方不让他们参与战斗，直到下一场战斗，乱数改变后再重新测试。



魔法习得

魔法系统是本作有别于系列其他作品的另一大异色之处，角色并不需要持有魔法书，无论攻击型的黑魔法、还是辅助回复型的白魔法，发动时都得消耗HP（圣吸除外）。而角色所能习得的魔法，不单受到职业的影响，还与人物各自的天赋有关。比如同样都是“修女→圣女”职业路线的希尔科、杰妮、缇塔3人，希尔科和缇塔能掌握“传送”魔法，杰妮则不行，而且习得魔法的具体等级也因人而异。下表是本作中能转职成魔法职业的全部角色所能习得的魔法和具体等级条件（不包括使用DLC道具“村民的草叉”重置职业路线的情况）。

名字	职业	习得魔法（等级条件）
格莱	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv9）、雷电（Lv10）
格莱	贤者	圣愈（转职）
罗宾	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv6）
罗宾	贤者	圣愈（转职）、远程圣疗（Lv5）
克里夫	魔道士	火焰（转职）、雷电（Lv4）、埃克斯卡利伯（Lv9）、光箭（Lv15）
克里夫	贤者	圣愈（转职）、辉光（转职）
艾菲	魔道士	火焰（转职）、天使（Lv8）、光箭（Lv12）
艾菲	神官	圣愈（转职）、冰封（Lv5）
艾菲	修女	圣愈（转职）、圣吸（转职）、远程圣疗（Lv6）、救援（Lv10）
艾菲	圣女	天使（转职）、再来（Lv14）
希尔科	修女	圣愈（初期）、圣吸（初期）、传送（Lv7）、灭魔（Lv14）、幻影（Lv18）
希尔科	圣女	天使（转职）
鲁特	魔道士	火焰（初期）、埃克斯卡利伯（初期）、雷电（Lv10）、光箭（Lv15）
鲁特	贤者	圣愈（转职）
迪优特	魔道士	火焰（初期）、辉光（初期）、天使（Lv11）、末世烈焰（Lv16）
迪优特	神官	圣愈（转职）、自我传送（Lv10）
缇塔	圣女	圣吸（初期）、远程圣疗（初期）、天使（初期）、全体圣疗（Lv4）、幻影（Lv7）、传送（Lv8）
赛莉卡	神官	火焰（初期）、天使（Lv5）、雷电（Lv8）、圣愈（Lv9）、埃克斯卡利伯（Lv15）、末世烈焰（Lv20）
梅伊	魔道士	火焰（初期）、雷电（初期）、辉光（Lv9）、天使（Lv14）
梅伊	神官	圣愈（转职）、沉默（Lv6）
波依	魔道士	火焰（初期）、雷电（Lv3）、光箭（Lv12）、埃克斯卡利伯（Lv18）
波依	贤者	圣愈（转职）
杰妮	修女	圣愈（初期）、圣吸（初期）、幻影（Lv4）、远程圣疗（Lv8）、灭魔（Lv12）
杰妮	圣女	天使（转职）
赛巴	魔道士	火焰（转职）、天使（Lv5）
赛巴	贤者	圣愈（转职）、远程圣疗（Lv5）
卡姆依	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv7）
卡姆依	贤者	圣愈（转职）、冰封（Lv5）
阿特拉斯	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv8）
阿特拉斯	贤者	圣愈（转职）、救援（Lv4）
杰西	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv2）、雷电（Lv9）
杰西	贤者	圣愈（转职）
迪恩	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv3）
迪恩	贤者	圣愈（转职）、沉默（Lv5）
索尼娅	魔道士	火焰（初期）、雷电（初期）、埃克斯卡利伯（初期）
索尼娅	神官	圣愈（转职）、自我传送（Lv5）、召敌（Lv10）
诺玛	贤者	火焰（初期）、雷电（初期）、埃克斯卡利伯（初期）、光箭（初期）、圣愈（初期）

注：如果角色在学会下级职业的魔法前就已转职成上级职业，则习得等级条件变为“原所需等级-转职时角色等级+1”。



战斗篇

战场操作

按键	战场功能
方向键/滑杆	光标移动
A	选定/调出菜单
B	取消
X	显示危险范围/（攻击前）切换战技、魔法
Y	（按住）光标高速移动/（攻击前）切换战技、魔法
L	光标切换到下一单位/（攻击前按住）战斗动画开启或关闭
R	地图缩小/放大
START/SELECT	跳过对话/动画/AI行动

TIPS 第1章刻意不收艾菲和克里夫，等第2章赛莉卡到达拉姆村时，就能让他俩加入女主角队伍。注意，希尔科、弗鲁斯、帕伊宋不能用此法。

界面一览



①地形效果，数字表示具体的回避率加成，禁止图标表明地形加成对魔法无效。
②对参战角色提供支援补正的伙伴。
③战场情况，蓝色为我方单位、红色为敌方单位、绿色为友军单位。按X键可以显示敌方所能攻击到的危险范围。
④战斗预测结果（简易版）。
⑤光标选定角色的详细信息，各项目的具体含义已经在前文做过介绍。
⑥触摸指令图标，在战斗中才能使用，从左到右依次为：观看角色建模和动作、打开号令菜单、切换战场信息/角色信息、回顾先前对话。
⑦米拉齿轮图标，在战斗中才能使用，数字表示残余使用次数。

战场指令

攻击：用所持武器攻击射程范围内的敌人，有多个目标时通过方向键切换。

战技：发动各式各样的战技，目标包括敌人或同伴，大部分需要消耗HP，不满足使用条件的战技在下屏幕以暗色表示。

黑魔法：发动黑魔法攻击射程范围内的敌人，大部分需要消耗HP。

白魔法：发动回复、妨害或辅助效果的白魔法，目标包括敌人或同伴，需要消耗HP。

持有物：与相邻同伴交换所持物品，交换后仍可以执行其他指令。

对话：两名角色之间累积的友好度满足条件时才能执行，触发支援对话。

行囊：与主角阿鲁姆/赛莉卡邻接时才能执行，将所持物品放入行囊，或是与库存物品相交换。

吃饭：与主角阿鲁姆/赛莉卡邻接、或携带食物时才能执行，吃掉食物回血。

门：绕到门的后方才能执行，开启反锁的大门。

待机：结束本次行动，在原地待机。



全军号令

调出战场菜单选择“号令”，或是点击下屏幕的触摸指令图标，都可以开启号令界面，具体有以下4种。

全力：全军发起突击，全力攻击敌人。

游击：各自根据情况判断，采取最合适的战斗方式。

后退：和敌人保持距离并待命。

集合：集结到主角身边。

发布号令后，本回合尚未行动的我方成员就会按照指示自行作战。交给AI处理的好处是，我方回合也可以按START/SELECT键跳过，在难度较低的战斗或练级刷钱时可以节省大量时间。如果想要中止自动作战，按X键即可解除号令。

此外，在战斗进行到第3回合后，还能调出战场菜单选择“撤退”，退回迷宫或大地图界面（仅少数战斗无法撤退）。已击倒的敌人不会复活，敌方的初始位置也会因为单位数量的减少而有所改变。



米拉齿轮



①当前回合数
②当前发生的行动说明
③当前回合尚未行动的敌/我单位数量
④启动米拉齿轮的残余次数

调出战场菜单选择“米拉齿轮”，或是点击下屏幕右下的触摸指令图标，都可以使用米拉的力量，让时间倒流。效果启动后，按←/→键能令角色的行动逐个还原/重置，按L/R键则是直接令敌我双方的整个行动回合还原/重置。当右下角的残余次数耗尽时，本场战斗就不能再发动米拉齿轮。离开战场或迷宫时该次数便会复原，如果在迷宫中想要恢复齿轮的启动次数，则需向米拉神像供奉食物。

在战场只允许中断存档的本作中，米拉齿轮系统可谓举足轻重。一旦操作失误或发生意外，依靠时间回溯的神力能够立刻弥补，而不用Restart整关重头再来。前文也介绍过，该系统对于凹点同样大有帮助。初期米拉齿轮的启动次数为3，在流程中每获得1个“小齿轮”，就能让米拉齿轮的启动次数增加1，最多达到12次。

支援效果

当我方角色在战场上执行特定的动作时，能够提升与同伴之间的友好度，两人身上都会出现闪光的特效提示。能提升友好度的行为包括：①两人一同出击（+1）；②在2格的范围内展开战斗（+1）；②对同伴使用回复或辅助魔法（+2）。注意只有在支援对话列表中有相互关系的角色才会提升友好度，否则再怎么操作也是白费。当两名角色间的友好度累积到一定程度，就能触发支援对话，从而提升支援等级，按照C、B、A逐级提升（本作并没有S支援或结婚系统）。注意，所能触发的支援对话还与当前的流程进度有关。

当有支援关系的两名角色处在3格的范围内时，战斗中就能够获得支援补正，对命中率、回避率、暴击率、暴击回避率提供加成。不同角色的支援补正效果各异，而且支援等级越高，补正效果就越好，限于篇幅这里无法给出所有角色间的补正数据。注意除了支援对话列表中的角色外，一些不会触发支援对话的角色间其实也是有隐藏的支援效果的，比如阿鲁姆和赛莉卡，艾菲对赛莉卡等等，可以通过战斗预测界面两端是否出现伙伴的头像来判断。具体请参看后文“资料列表”。





本作在不同难度下，关卡中敌人的配置、能力和AI的行动倾向都会有所区别，下文攻略要点以“困难难度+经典模式”为准，并以不反复刷迷宫、过度练级为前提。如果玩家觉得某场战斗实在困难，可以采用击杀部分敌人再战略性撤退的方式削减敌方战力，或是反复刷迷宫练级等方法强化队伍。

以下是主线通关的流程以及各战役的关卡攻略。流程中能触发的支线会第一时间提及，具体完成方法请参看“支线任务”部分。

TIPS 男村民以及所有佣兵系的角色，都建议在满足等级时立刻转职，通过能力补正快速加点。等从魔战士转回村民后，再选择自己心仪的职业路线。



序章 阿鲁姆与赛莉卡

BATTLE 墓地之战

胜利条件：敌军全灭

教学关卡没有难度，主要供玩家熟悉基本操作和菜单指令。由于此役全员都无法获得经验值，故战斗的重点是保护孩子们的安全，不用担心被老骑士抢经验。让迈森站到坟墓地形上提升回避率，其他人退出危险范围以外即可，杂兵会陆续过来送死。最后主动攻击北侧的敌将一次，然后再退回坟墓地形把斯莱达引出来，否则较难命中。



1章 前往索菲亚

拉姆村

◆迈森家：与迈森的对话结束后可自由行动。调查能获得“柳橙×2、劈柴斧”。

◆广场：调查能获得“胡萝卜、面粉、饮用水”。

◆出入口：与中央的卢卡对话触发剧情后，移动至迈森家却发现空无一人，再度返回出入口，卢卡、格莱、罗宾成为伙伴。继续与艾菲和克里夫对话，可以让他们加入。调查能获得“面粉、硬梆梆的面包”。最后便可离开村落。

◇支线任务：回忆里的味道、惩戒盗贼。

BATTLE 拉姆林地之战

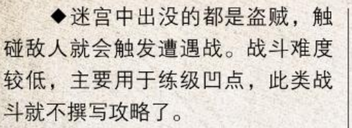
胜利条件：敌军全灭

只要部队达到6人，战力就能远超这帮盗贼。除了主角外，卢卡和格莱的实力都颇强，建议把经验值优先留给其他3名角色。开战后不妨将阵型回收到墙壁西侧，分南北站位，这样当盗贼接近时，就会遭到我方两名角色的夹攻。一旦前排的角色HP不足，还可以退到西北角的补给点，每回合都能回复5点HP。

BATTLE 盗贼森林之战

胜利条件：敌军全灭

战前可以在地图菜单利用“更改排序”指令调整战斗时的站位，便于开场凹点或是发动猛攻。此役敌方出现了弓箭手，武器配合技能令射程范围达到3格，建议开战后立刻派两名强力角色围攻将他干掉。注意，《外传》的弓箭系职业都能近身反击，这与系列其他作品有较大区别。首回合盗贼部队就会全线压过来，我方应配合森林地形构筑防线。由于《回响》有食物作为回复手段，整体难度反而比原版更低，击溃散兵游勇后再把盗贼主将从补给点里引出来消灭。



盗贼祠堂

◆迷宫中出没的都是盗贼，触碰敌人就会触发遭遇战。战斗难度较低，主要用于练级凹点，此类战斗就不撰写攻略了。

◆砍碎地图西侧堆放的木箱，可在深处的宝箱中找到“铁剑”。

◆进入地图北侧的区域，触发与盗贼头领的战斗。

◆米拉神像：与昏倒的少女对话，获得“米拉齿轮”，还可以让希尔科加入。调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高HP、SPD，但是两股泉水一共只能喝3次，需要玩家自行取舍。



BATTLE 盗贼祠堂之战

胜利条件：击败敌将

战场相对狭小且没有什么特殊地形，幸好敌方并不会大举压上。开战后可以先全体向西移动，利用岩石让敌方的单位之间拉开距离，然后再各个击破。盗贼头领有一定实力，注意不要让速度低于他的人上去交手，以免遭到连击。击倒敌将能获得“拉姆的葡萄酒”。



BATTLE 拉姆谷突破战

胜利条件：敌军全灭

位于地图西北的佣兵实力强劲，不过他会执着地向南翻越崇山峻岭，直至第8回合才能抵达南侧。因此战斗的要点是在佣兵靠近前，先到东南区域布阵，利用峡谷的地形尽快消灭攻过来的敌方部队。希尔科要担当起回复HP的重任，还需小心敌方的弓箭手。交锋时确保在我方回合击倒敌人，别给他们跑回补给点的机会，务求在8回合内清掉杂兵。佣兵的速度极高，如果玩家此前没有刻意练级或选择优先转职的话，用村民们去对付他会显得颇为吃力。建议先用防御较高的角色将其包围，再根据HP情况主动攻击或防守反击，这样便于后排的修女及时回复，一旦用“圣吸”命中他也可以造成重创。取胜后便能获得“革盾”。

BATTLE 南方堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

城堡地形利于防守，幸好守军相对分散，而且会主动攻出来。较为危险的是那名装备着“钢弓”的弓箭手，要时刻注意其射程范围。首先利用中央的森林地形把主动攻出来的士兵逐一干掉，然后再兵分两路，以高防角色吸引弓箭手的火力，并迅速近身猛攻。待把东、西两侧的敌人都解决后，就可以准备攻入中央的城堡了。建议在城堡入口摆下口袋阵，把最后的士兵引出来围杀。

南方堡垒内部



◆玄关：调查能获得“葡萄酒、饮用水、铁枪、生锈的盾”。

◆作战室：调查能获得“雷之剑、冷掉的汤、葡萄酒、麦酒、生锈的剑”。

◆监牢：调查能获得“硬梆梆的面包×2、有洞的乳酪、喝剩的麦酒、监牢钥匙”。用钥匙打开牢门救出克莱尔，便能让她成为伙伴。



BATTLE 索菲亚南方之战1

胜利条件：敌军全灭

此役的场地是开阔的平原，敌人全都会主动攻出来，算是一场硬仗。不过在新同伴加入、获得新武器后，我方的战力也有所增强，如果村民已经全部转职，更是有与对方正面硬拼的资本。对部队实力有信心的玩家大可以第一时间就往北进军，与敌方士兵短兵相接；想稳中求胜的话，不妨先把全员后撤到东南角，配合地图边缘摆出三角或正方的防守阵型，以逸待劳等敌方冲过来。无论哪种战术，重点都是不要放跑敌人给他们回血的机会。西北那两名高移动力的战马骑士靠近后，也要小心保护后排的弱势单位，以免遭到偷袭。

TIPS 第2章的剧情中，赛莉卡将“黄金短剑”作为佣金给了赛巴，其实还是可以卸下来交给其他人装备的。

BATTLE 索菲亚南方之战2

胜利条件：敌军全灭

敌方的军团战力甚至不如前一仗，不过兵种全部是机动性强的战马骑士，推荐采用速战速决的打法。首回合就全军向西进发，同时让克莱尔装备“革盾”朝西北方向飞。西侧的两波骑士相互间隔着1回合的距离，正好让我方各个击破。飞马骑士的任务是在第4回合前抢占桥头位置，把北侧的骑士挡在河对岸即可。等南侧的战事结束后，再全军靠近桥梁，摆下“凹”字形的口袋阵，请君入瓮。

解放军据点

◆迷宫初期出没着两种魔物：①僵尸，HP虽高但速度、防守极低，基本都是送经验的肉脚；②骷髅，攻击、防守较高，遇到时需小心应对。

◆部分区域需要打碎门框处挡路的石头方能进入，外观非常明显。西南、东南的房间中各有1个宝箱，分别能获得“铁弓”和20枚银币。

◆北侧通往解放军据点总部的正门无法通行，需要从东北绕路，才能反向开启上锁大门。

◆米拉神像：到达总部、剧情过后克雷贝加入，与弗鲁斯对话也能让他成为伙伴。调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高ATK、DEF（共3次）。

◆离开迷宫时，记得与入口周边的帕伊宋对话，令其加入。

BATTLE 索菲亚城堡解放战

胜利条件：敌军全灭

第1章最终战的场面颇为宏大，对方有两名敌将——重骑将军多哲和圣骑士斯莱达。多哲身上携带的“龙盾”能令防守、魔防各+13，且每回合自动回复5点HP，实力非常强劲。其实只要击退其中一人，另一位便会主动撤退，因此只求过关的话无需考虑多哲，战斗也相对简单。但龙盾毕竟太过诱人，如何拿到这件神器从25年前的《外传》起就是此役的最大课题。高难度下一旦我方踏入骑士团的警戒范围，斯莱达就会与属下一齐冲出来。“用飞马骑士把他引入西侧城墙之间的狭窄过道，然后飞上城墙”的老战术只在低难度下奏效。高难度时只要飞马飞上城墙、导致斯莱达丢失目标，AI就会选择返回多哲身边，而不是像低难度那样乖乖待在原地。下面介绍一个不依赖疯狂练级转职的打法，供各位参考。



图1



图2

由于本作不存在“盗贼”职业，想要开门只能让角色绕到门后方开锁，但敌方守城的弓箭手大多持有“飞行特效”战技，切勿以飞马骑士贸然闯入。开场建议用装备着“铁弓”的帕伊宋和配备“雷之剑”的强力角色联手，直接站在城外向敌方的弓箭手发起反击，东侧城墙上的敌人也可以如法炮制地击倒。打开东、西两扇门并消灭外围的敌兵后，就要开始布局：①克莱尔装备“革盾”向西北飞；②我方除阿鲁姆以外的主力部队移动到东北的城门外（如图1，不要进城），除了装备“雷之剑”的角色和手持“铁弓”的帕伊宋外，其他人从行囊中拿出食物，保证人手一个；③阿鲁姆移动到护城河桥梁的南侧（如图2，不要过桥）。

布阵完成后，开始实施诱敌作战：①克莱尔踏入西北角战马骑士的警戒范围（如图3），顺利的话斯莱达就会跟着骑士团一起向西北移动。如果骑士四散开来，则说明我方东北部队和西南的阿鲁姆退得还不够远；②随后克莱尔沿着城墙向南飞，把骑士团继续引下来，我方的其他部队再开始进军；③当骑士团和斯莱达被引到城墙的L型拐角尽头后，克莱尔以“上城→下城”的行动不断重复，没有刻意练级的飞马攻击力不高，依靠反击打致残血的骑士即使回撤也不用理会，因为我们的目的是把斯莱达牢牢地钉在这里；④阿鲁姆在城墙下待机，放弃他这个攻击点是为了充当移动行囊，便于克莱尔吃饭补血（如图4）；⑤与此同时我方的大部队朝着敌城中心挺进，把外围的杂兵逐一清掉，尤其要优先干掉能回血的妖术师。



图3



图4



图5

接下来是最大的难点，设法围杀敌将：①首先让机动性高的战马骑士把敌将引出来，我方同伴趁机北上，集体进入有5个补给点的小区域，然后反客为主在这里迎敌；②由于敌将有“龙盾”在身，我方没有人能够对他造成1×2点以上的伤害，因此交手的重点是让防守相对较高的角色挡住多哲，依靠后排的弓箭手、“雷之剑”和“圣吸”展开攻击（如图5）；③前排的肉盾一旦伤血就立刻后撤到补给点，换其他人顶上，占据有利地形能让我方的回复毫无压力；④算上被攻击时的反击，这种战术每回合能对敌将造成6~8点伤害，如果运气好打出暴击，则能加快胜利的步伐（无需浪费HP用战技，因为根本打不动）。经过漫长的拉锯战，多哲终于被一点点磨死，成功获得“龙盾”时的喜悦则证明着这一切努力没有白费！

索菲亚城堡

◆宝物库：调查能获得“葡萄酒、骑士杀手、青霉乳酪、拉姆的葡萄酒、黑珍珠”。

◆中央大厅：触发剧情后，依次移动至谒见厅、楼梯前触发剧情。调查能获得“钢枪、铁盾”。

◆露台：调查能获得“柳橙×2”。与迈森对话便会结束本章。



2章 赛莉卡启程

修道院

◆玄关：剧情过后梅伊、波依成为伙伴，与杰妮对话也能令她加入。调查能获得“小齿轮、面粉、奶油、葡萄酒”。

◆修道院通往户外的长廊里有两股泉水，分别能提高SPD、ATK（共3次）。

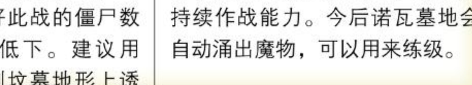
◆离开修道院，移动至诺瓦墓地触发战斗。

◇支线任务：有缺漏的齿轮、还给死者安宁。

BATTLE 诺瓦墓地遭遇战

胜利条件：敌军全灭

赛莉卡的部队构成目前以魔法系职业为主，好处是魔法的命中率不会受地形效果影响，坏处是不经打。幸好此战的僵尸数量虽多，但能力低下。建议用赛莉卡和波依站到坟墓地形上诱敌，其他人在后方提供支援。女主角近战、魔法皆能，把“黄金短剑”的战技“丰穰之力”练出后，更是可以强化自己在前线的持续作战能力。今后诺瓦墓地会自动涌出魔物，可以用来练级。



TIPS “黄金短剑”炼成至2★以上后，能够进化成“索菲亚宝剑”。该武器只有赛莉卡能使用，也是她习得奥义的关键。



诺瓦港

◆出入口：调查能获得“面粉×2、带鱼干”。

◆酒馆：调查能获得“大蒜、带鱼干、葡萄酒×2、喝剩的麦酒×2、香肠、麦酒、有洞的乳酪”。

◆栈桥：调查能获得“鲱鱼×2”。与老人对话触发剧情后，移动至酒馆，与赛巴对话雇佣对方成为伙伴，再度移动至栈桥，与老人对话即可乘船出海。

◇支线任务：酒馆的秘密菜单。

BATTLE 海盗的袭击1

胜利条件：敌军全灭

首场海战难度很低，由赛莉卡、波依和赛巴在两船之间的接舷跳板南侧摆下口袋阵，其中波依只要速度升过1点就能避免遭到追击。梅伊和杰妮则在后排负责输出火力和回复HP，这样的打法能保证海盗有来无回。最后攻上敌船时还是建议把海盗主将引出来围杀，他会掉落“面包”。

BATTLE 海盗的袭击2

胜利条件：敌军全灭

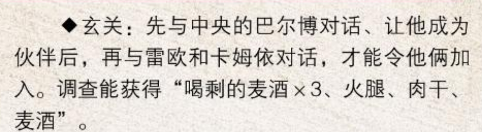
此役敌方有两条进军路线，人数增多而且其中还有1名装备着“革盾”的佣兵，海盗主将则携带“葡萄酒”。相对大胆的打法是让赛莉卡自己带着“黄金短剑”向西移动，站在柱子和船舷之间的1格范围内拒敌。虽然她会处于弓箭手的火力范围内，但凭借“丰穰之力”足以确保自身安全。其他人依旧是在跳板南侧布阵，不过要以赛巴一夫当关，身后靠两名魔道士和修女辅助。当敌方的佣兵靠近后，先以赛巴支撑一会，待西侧战线的情况明朗时，立刻让赛莉卡回撤，以魔法轮番轰炸争取1回合内击杀他。剩余的杂兵就没有什么难度了。

BATTLE 海盗堡垒袭击战

胜利条件：击败敌将

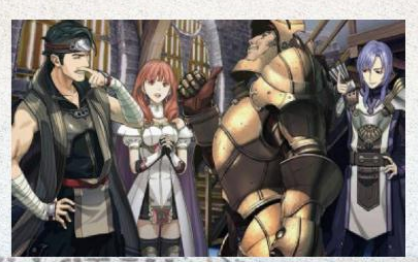
战场的西北角有3名绿色的友军，他们不受玩家控制，必须保证过关时存活才有机会加入，因此战斗前期的要点是尽可能多地把敌人引向我方主力部队，以减轻NPC的压力。如果杰妮已升至4级能习得“幻影”，把她配置到最西侧的位置，开场就往西南移动并召唤出幻影士兵，次回合再迅速后撤。赛莉卡和赛巴则向北登岸，主动冲入海盗的火力范围，顺利的话就能吸引大部分杂兵。西侧战线可以完全交给AI，我方主力的任务是尽快杀出重围、接应友军。虽然这种战术有可能会被幻影士兵抢去部分经验值，但能确保3名NPC安然无恙，必要时还可以用修女给友军回血。携带“肉干”的敌将达哈拥有一定实力，不过本作中魔法不受地形影响的特性，让他只能落得被魔道士轰杀至渣的下场。

海盗堡垒内部



◆玄关：先与中央的巴尔博对话、让他成为伙伴后，再与雷欧和卡姆依对话，才能令他俩加入。调查能获得“喝剩的麦酒×3、火腿、肉干、麦酒”。

◆宝物库：调查能获得“黄金苹果、钢剑、拉姆的葡萄酒、小齿轮、生锈的盾、铁剑”。



BATTLE 海盗的袭击3

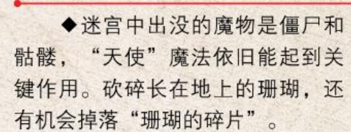
胜利条件：敌军全灭

敌方只有1名祈祷师，不过他会发动“弥赛亚”源源不断地召唤僵尸，而且还能自动回血。本战是供我方练级的好机会，目标是尽快提升全队的实力，同时赛莉卡必须升至5级以上习得“天使”魔法。战斗时依旧是在两船间的跳板南侧布下口袋阵，僵尸的AI倾向令其即使被打至残血也不会主动后撤，配合“黄金短剑”的战技“大地的恩惠”，还能在练级的同时刷到不少食物。不想继续练级时就把战线向北推进，祈祷师不会主动攻击，而且HP受到一定损伤后便不会再召唤。只要击倒祈祷师，他召唤的所有魔物都会同时消失，还能获得“生命树果”。

BATTLE 魔兽讨伐战

胜利条件：敌军全灭

海的祠堂并不是必经之路，不过迷宫内暗藏着珍贵的宝物，所谓“不入虎穴焉得虎子”。高难度下这里的配置是2条龙僵尸，攻防极高而且会共同进退，难度较大。我方要有4个能扛得住龙僵尸攻击的单位，且速度需高于7，“革盾”可根据情况合理分配。开场先避过龙僵尸的警戒范围向东南角进军，外围以高防御的角色构筑起防线，内侧则是魔道士等远程职业，准备好之后用防御最高的巴尔博吸引龙僵尸靠近。输出伤害的关键是赛莉卡的“天使”，该魔法对魔物有特效。后排的弓箭手、魔道士等人也要积极出手，虽然伤害不高，但如果能顺利在1回合内解决1条龙，压力就会大大减轻。次回合变换阵型，让3～4名高防角色对第2条龙僵尸围而不打，继续由远程火力在外围展开狂轰滥炸，它装备着的“神圣戒指”就能手到擒来了。



海的祠堂内部

◆迷宫中出没的魔物是僵尸和骷髅，“天使”魔法依旧能起到关键作用。砍碎长在地上的珊瑚，还有机会掉落“珊瑚的碎片”。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、记忆碎片-火焰之中”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高TEC、HP（共3次）。

◆打碎圣井之间门框处挡路的石头，进入迷宫深处会遇到新的魔物石像鬼，它们的攻击力虽然不如骷髅，但防守和魔防都较高，且移动范围广，推荐用有“飞行特效”的弓箭手对付它。在最深处的宝箱中能获得对魔物有特效的“圣剑”，左、右两个隐藏房间的泉水，分别能提高RES、增加经验值（+100），且各可以喝2次。

◇支线任务：出不来的男人。

BATTLE 海盗的袭击4

胜利条件：敌军全灭

经历过前面几场恶战的磨炼，这些海盗在女主角的部队面前已然不堪一击。让巴尔博挡在跳板前一夫当关，后面辅助的角色先不急着跟进，等雷欧把敌方的2名弓箭手尽皆射倒后，就又是以“口袋阵”上演围杀好戏的时间了。

BATTLE 海盗的袭击5

胜利条件：敌军全灭

此役敌方全部是妖术师，故魔防高的角色才是前线的首选，巴尔博等人还是远远观望就好。如果修女杰妮锻炼得当，此时她甚至能直接挡在西侧的跳板上，凭借“圣吸”独当一面。东侧战线则交给赛莉卡，配合能回复HP的“圣剑”杀出一条血路。由于妖术师相互之间会补血，后排还需要弓箭手、魔道士利用射程上的优势补刀，不给对方苟延残喘的机会。

TIPS 敌人身上名字为绿色的道具，在击倒目标后必定会掉落。而“骷髅油”、“石像鬼的耳朵”、“生锈的装备”等掉落品不会显示在下屏。

索菲亚港

◆栈桥：触发剧情。调查能获得“黑珍珠、鲱鱼”。

◆酒馆：调查能获得“麦酒×2、冷掉的汤、葡萄酒”。

◆出入口：触发剧情后，虽然可以看到“飞马三姐妹”中的帕奥拉和卡秋雅，但现在她们还不会加入。调查能获得“珊瑚碎片、柳橙、鲱鱼”。

◇支线任务：采集珊瑚来吧、制作甜点。

BATTLE 索菲亚城堡偷袭战

胜利条件：敌军全灭

进入索菲亚城堡，剧情过后直接在城外展开战斗。我方只有赛莉卡、赛巴和AI控制的蒙面骑士，想要调整装备必须提前在大地图进行，最好给两人都换上拥有回复能力的武具。友军的实力很强，完全不用替他操心。最后的敌将祈祷师不会移动也不召唤，因此看准时机近身秒杀即可，不要被蒙面骑士抢了经验才是关键。



索菲亚城堡

◆楼梯前：触发剧情后本章结束。

◇支线任务：乳酪的帝王。

从3章开始，玩家能自由控制地图上的男、女主角展开行动，但两支部队无法会合。今后遇到旅行商人时，可以选择1种道具让他送给另一侧的部队。男主线的多哲堡垒、水闸，女主线的吉斯堡垒、米拉神殿处，每隔一段时间都会刷新敌方增援部队。这些部队会在地图上主动进军，与敌军会合则能增强他们的战力。一旦其移动到主角所在的位置，我方还会遭受偷袭，开战时敌方先动。（此类战斗就不冗言撰写攻略了，后文流程要点以各战役的默认配置为准。）

3章 解放战争 ——阿鲁姆路线

索菲亚城堡

◆露台：调查能获得“记忆碎片-目标”，然后便可离开城堡。

◇支线任务：王族的秘宝、夺回传家宝·多哲篇、还索菲亚国王宁静。

BATTLE 索菲亚北方之战

胜利条件：敌军全灭

战场西侧由费尔南所率领的利盖尔正规军开场时不会冲过来，建议先调集部队到东侧。索菲亚王国军的大部分敌人都不足为惧，零星的几个魔法单位则由于速度不高也构不成太大威胁，虽然重骑士比较耐打，但我方已有不少应对手段。除了“碎铠”战技、“圣吸”魔法外，让阿鲁姆、克里夫等剑系职业相邻站位，通过连续易物、交替使用“雷之剑”，就能速杀这些铠兵单位，对付敌将萨克森也可以如法炮制。当索菲亚王国军所剩无几时，费尔南就会率领战马骑士杀出。先控制好阵型保护低防单位，再用之前获得的“骑士杀手”秒掉这个携带“面包”的二五仔。

BATTLE 索菲亚森林之战1

胜利条件：敌军全灭

敌方全部是妖术师，而且战场中有大量的森林地形，对于以物理职业为主、魔防普遍不高的阿鲁姆军而言会造成一定的麻烦。建议干脆把魔防较低的角色排除在外，只派出少数精锐布置在西侧。开场后阿鲁姆尽快过来和大部队会合，然后在补给点附近作战。由于初始位置的关系，妖术师基本是分批到达的。只要保证我方角色不会成为多名敌人夹击的目标，修女的回复还算跟得上，帕伊宋也可以凭借射程的优势展开远程偷袭。如果在第1章最终战顺利拿到“龙盾”的话，此战的难度就会大幅降低。

BATTLE 森林分歧点之战

胜利条件：敌军全灭

虽然敌方配置与《外传》相差无几，但由于剧情需要此役的难度有所增加。考虑到敌人的机动性极强，建议依旧采取少数精锐上阵的方式，只派强力角色配合装备在地图南侧布阵，东侧和北侧不要配置我方部队，免得被骑士突袭一波带走。开战后利用好森林地形吸引敌将，输出的关键则是“雷之剑”和“骑士杀手”。争取在第2回合击退装备着“神圣戒指”的贝尔克特，不给他补血的机会，剩下的费尔南（携带“蜂蜜”）和圣骑士也就难成气候了。

森林村落

◆出入口：调查能获得“柳橙”。

◆打铁铺：与铁匠对话，可以支付银币或金币强化武器，修复生锈的装备，或是卖出不要的道具换钱。调查能获得“饮用水”。

◆广场：与中央的鲁特对话可以让他成为伙伴，这里还有用来输送道具的旅行商人。调查能获得“面粉、饮用水”。

◆民房1：调查能获得“柳橙”。

◆民房2：调查能获得“记忆碎片-薄暮的谋略”。

◇支线任务：遭人掳走的少女、想要可爱的东西、囚犯的去向。

BATTLE 多哲堡垒包围战

胜利条件：敌军全灭

被俘虏的马蒂尔达位于地图北侧的牢房中，会遭到祈祷师召唤的僵尸以及外围弓箭手的夹击，不过职业已经是圣骑士的她暂时不会有太大危险。攻城战先要用帕伊宋把敌方的弓箭手引出来，再让高防御的角色配合盾牌挡在前列，后排展开远程攻击。刚刚收得的鲁特会用“埃克斯卡利伯”魔法，能对敌方重骑士予以重创，但千万要注意敌将多哲持有的是可以间接攻击的“投枪”，魔道士的回复一定要跟上，否则自身难保。修女的“传送”魔法虽然在《回响》中遭到削弱，但距离足以送一名高防御角色飞过城墙，从内部瓦解敌人的防线。玛蒂尔达体力不支前，也最好传送同伴进去帮她减轻战斗压力。让艾菲转成修女并升至10级，用魔法“救援”能把被囚的同伴直接救出来。克莱尔实力足够的话，甚至可以独自飞到东北角，伺机对祈祷师发动突袭，遏制召唤的源头。

多哲堡垒内部

◆玄关：调查能获得“钢枪、蜂蜜”。

◆作战室：调查能获得“异国香料、拉姆的葡萄酒、圣兽乳酪、大袋银币、小齿轮”，豪华宝箱中的“王族之剑”只有阿鲁姆才能使用，终极战技是他独有的奥义。

◆监牢：打开牢门，救出玛蒂尔达便可让她成为伙伴。调查能获得“葡萄酒”。

◇支线任务：有价值的戒指。



TIPS 飞马三姐妹的专属战技“三角攻阵”，要求帕奥拉、卡秋雅和爱丝特三人都与攻击目标相邻时才能发动。

BATTLE 索菲亚森林之战2

胜利条件：敌军全灭

敌方全部都是高机动性的骑士，我方应设法抢占地利优势。建议把克雷贝、克莱尔、玛蒂尔达等移动力较高的角色布置在西侧，东侧需要高防御的单位，南侧则是相对较弱的同伴。开场集体向中央的补给点进军，东、西两侧的部队向内回收的同时利用森林地形且战且走，保护好中央的同伴。敌方骑士兵团的数量虽多，但毕竟攻击手段单一，而且大部分实力不济，只有敌将罗森需要留神应对。

森林祠堂

◆打碎西南牢房的墙壁，能发现隐藏的泉水，用于提升RES（只能喝2次）；打碎东北牢房的墙壁，能发现通往石碑区域的密道。

◆石碑区域：最深处供奉的宝箱中，能获得“霸者金币”，注意一旦开启，身后立刻会有4支石像鬼部队同时袭来，准备不足的话形势非常危险，不妨直接选择脱离。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高HP、增加经验值（共3次）。

BATTLE 森林北方之战

胜利条件：敌军全灭

地形与第1章的“索菲亚南方之战2”一致，敌方由魔女和弓箭系的远程部队构成。由于敌人一开始就会全面出击，且狙击手的射程多达5格，以往在桥头摆口袋阵的诱敌战术不再适用，建议派高防御的角色装备盾牌第一时间顶上去，配合森林地形打阵地战。在飞马受到克制的情况下，骑士部队就是长途奔袭的关键。敌将卡洁尔的能力颇强而且射程极广，他过河后务必配合“骑士杀手”第一时间击杀，否则后排的弱势单位危在旦夕。

BATTLE 水闸夺还战

胜利条件：敌军全灭

再次迎战多玛教团的妖术师部队，战术思路与之前的“索菲亚森林之战1”类似，狭长的地形反倒对我方有利。此战的真正难点在于迪优特，她被塔塔拉操控了心智，想要令其加入，就必须先击倒敌将。然而迪优特拥有魔女的“转移”能力，高难度下很快就会朝我方袭来，在修女的“转送”魔法被削弱后，《外传》中开场秒杀塔塔拉的战术也无法执行。因此推荐的打法是用攻击不高的角色主动削减迪优特的血量，“辉光”魔法消耗HP为6，只要玩家计算伤害得当，令其HP≤6即可封印她的行动，“王族之剑”的战技“手下留情”能轻松实现。大功告成后找人围住迪优特，不要放她走去补给点回血。之后就可以全军推进，传送强力角色飞过城墙速杀敌将。



水闸内部

◆玄关：与迪优特对话可以让她成为伙伴。调查能获得“仙灵草”。

◆水闸操作处：调查能获得“面包、饮用水”。在赛莉卡方面的水闸已开启的前提下与大叔对话，他也会打开水闸，剧情过后本章结束。

3章 解放战争 ——赛莉卡路线

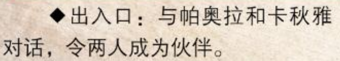


BATTLE 索菲亚海岸之战

胜利条件：敌军全灭

我方初期配置被强制分隔两地，北侧还有两名AI控制的友军身陷险境。建议在东北配置巴尔博、杰妮和1名强力角色，西南则是赛莉卡率领的大部队。开战后让巴尔博去独自堵住桥头东侧，修女和另一名角色向北支援友军，配合两名飞马骑士解决东北的敌人。西南战线则依旧用一人挡路、后方魔法轰炸的老套路，必要时依靠食物补血。除了需小心弓箭手外，还要优先击杀打算强行渡河的敌人。战斗的重点是保护友军，如果杰妮已升至8级，依靠“远程圣疗”可以确保同伴的安全。敌将加哈会掉落“肉干”，佣兵还持有“喝剩的麦酒”。

索菲亚港



◆出入口：与帕奥拉和卡秋雅对话，令两人成为伙伴。

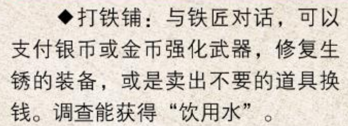
◇支线任务：带来美味的食料、天上的钓线、夺回传家宝·吉斯篇。

BATTLE 山中坟场遭遇战

胜利条件：敌军全灭

山中坟场与第2章的诺瓦墓地类似，会不断涌出魔物。部分僵尸拥有“毒爪”，会让我方陷入“每回合HP－10”的中毒状态，“麻痹爪”的效果则是令角色无法移动且回避率下降30%。由于异常状态只能等一定回合后自动复原，因此推荐以远程手段将它们击倒。随后地图上有三条路可走，建议先去山中村落逛逛，想要转职则可以向北前往米拉之谷，然后转去西侧的龙之祠堂。

山中村落



◆打铁铺：与铁匠对话，可以支付银币或金币强化武器，修复生锈的装备，或是卖出不要的道具换钱。调查能获得“饮用水”。

◆广场：调查能获得“面粉、饮用水、柳橙”。这里还有用来输送道具的旅行商人。

◆民房：与中央的阿特拉斯对话可以令他加入（一定要在攻陷吉斯堡垒前完成这一步骤）。调查能获得“柳橙”。

◇支线任务：好吃的鱼干、遭人夺走的生财工具、遭人抢走的雕像、帮忙找儿子。



BATTLE 通往米拉之谷突破战

胜利条件：敌军全灭

本关的地形与第1章的“拉姆谷突破战”一致，甚至连敌人行动规律都有相似之处——持有“黑暗之剑”的布莱会向南翻越崇山峻岭。建议先把部队往西南后撤，静待对方的妖术师部队靠近，以飞马骑士等高魔防单位展开突袭，然后再换高防御的部队顶上，对付佣兵部队。注意魔女会用“传送”直接冲入我方阵地，对残血单位的回复务必要及时。兵法云“兵半渡而击之”，等敌将爬山进入我方魔道士的火力范围时，就可以用“雷电”展开猛攻。待他下山后再凭借“天使”等强力魔法秒杀，切勿与布莱近身缠斗，风险实在太大。

注：如果尚未击倒地图东侧的吉斯，移动到米拉之谷时帕奥拉、卡秋雅、阿特拉斯会暂时离队，需要前往索菲亚港和山中村落再度邀请他们加入。



TIPS 有“恢复”技能的装备，哪怕是角色无法使用的（比如让剑系职业装“圣枪”），回血效果也依然会生效。

龙之祠堂

◆在洞穴外部区域，东侧的宝箱中能获得“铁枪”，西北的宝箱中能获得“冥府石榴”。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草”。

◆迷宫中出没着木乃伊（金色外观），它们的经验值丰厚但会逃跑，一旦发现切勿错过。

◆在通往洞穴深处的必经之路上有龙僵尸把守，开战后要同时对付4条，如此狭小的空间战斗难度可想而知。除了“天使”魔法、“圣剑”这些特效攻击手段外，还可以让修女第一时间召唤“幻影”吸引火力。如果觉得难度实在太大，不妨等以后飞马骑士转职成为圣飞马骑士时再来挑战。

◆圣井区域：泉水是能令战死同伴起死回生的复活之泉（3次）。两个宝箱中分别放着“珊瑚戒指”和“小齿轮”。



BATTLE 沙漠堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

敌方堡垒建于无尽黄沙之中，可谓易守难攻。除飞行单位外，其他职业在沙漠上移动时距离都会受到影响，只能缓慢地进军。建议把魔道士部队留在西侧，东侧则配置弓箭手和飞马骑士。开场先游走在弓箭手的火力范围外，凭借射程优势把外围的敌军蚕食掉。然后让高防的角色开始往敌方箭阵里推进，赛莉卡和防守相对较高魔道士可以配合此前获得的各种盾牌跟上支援，杰妮保持在安全距离用“远程圣疗”展开回复，天马则不要轻举妄动。敌将沃尔夫的实力不算强，弓箭部队只要被近身很快就会溃不成军，在杂兵身上还能打出“监牢钥匙”和“饮用水”。

沙漠堡垒内部

◆玄关：调查能获得“饮用水×2、钢枪”。

◆作战室：调查能获得“劈柴斧、利昂家之盾、发酵乳、肉干、钢弓、面粉”。

◆监牢：用先前攻略战中得到的“监牢钥匙”开门，救出杰西可以令他加入。调查能获得“硬邦邦的面包、肉干”。

◇支线任务：父亲的回忆。

注：攻下沙漠堡垒后，吉斯会派出迪恩和索尼娅部队，分别把守沙漠北方和沙漠南方。玩家的进军路线可以自由选择，击倒一侧的守军后，另一人就会主动撤退。但要注意，被击倒的一方是无法加入的，即这两名角色只能二选其一。下文会分别介绍两场战斗的攻略要点，如何取舍交给玩家自己选择。

BATTLE 沙漠北方之战

胜利条件：敌军全灭

迪恩率领的佣兵剑客混合部队速度极高，幸好他们在沙漠上行走时也是步履蹒跚。用高防单位配备盾牌顶在前列，依靠后列远程部队输出的阵型较为稳妥。建议让对方先攻，采取防守反击的战术可以确保击杀敌人，否则在沙漠上追逐残血目标容易打乱自己的阵脚。敌将持有“勇者之剑”，效果是提高暴击率而非系列后来作品那样的二连攻击，不过依旧不容大意。推荐用巴尔博引他攻击一次（即使暴击也不至于被秒），然后以强力魔法在1个回合内将其击倒，对付剩下的残兵就势如破竹了。



BATTLE 沙漠南方之战

胜利条件：敌军全灭

索尼娅率领的魔女部队全部拥有“转移”战技，不会受到沙漠地形的影响。故此战建议直接让巴尔博等魔防低下的角色坐冷板凳，免得出场被打成筛子。如果已经得到了“珊瑚戒指”，也务必带出来防身。开场立刻向沙漠中央的补给点移动，让飞马骑士抢先一步占领这里的有利地形。其他人则且战且走，把过来偷袭的魔女逐一干掉。敌将的速度较高，“埃克斯卡利伯”则很容易打出暴击。推荐用杰妮释放“幻影”出来吸引火力，同时还能耗掉索尼娅的血量，然后再让飞马骑士冲过去一波带走。

BATTLE 吉斯堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

又是一场艰苦的攻坚战，我方需做好充足的准备。开场先按兵不动，把魔女和零星冲过来的几名杂兵干掉。随后无论往东侧还是西侧的城门进军，所面临的压力是一样的。让雷欧装备“铁弓”优先干掉妖术师和狙击手，其他人负责抵挡祈祷师召唤出的骷髅。解决城墙上的敌人后就可以挺进城内，如果骷髅的数量积累太多，不妨直接用杰妮的“灭魔”清版。吉斯的职业是魔战士，他会与身边的佣兵和剑客一起行动。虽然魔法伤害对敌将很难奏效，但近身战风险较大，建议还是用巴尔博挡在前面，后列以“曲射”、“天使”、“辉光”等高命中率的战技和魔法输出。担心夜长梦多的玩家，也可以尝试让高技巧的角色换上“勇者之剑”，配合米拉齿轮凹一发暴击对吉斯造成重创。获胜后可以获得“霸者金币”。

吉斯城堡内部

◆玄关：调查能获得“大袋银币、恶魔之斧、饮用水、记忆碎片–奇妙的邂逅”。

◆作战室：与迪恩/索尼娅对话，可以让其成为伙伴。调查能获得“发酵乳、福格家之盾、麦酒×2、火腿、拉姆的葡萄酒、圣兽乳酪”。

◆监牢1：打开牢门、救出爱丝特后能让她加入，今后就可以使用飞马三姐妹的三角攻阵了。调查能获得“投枪”。

◆监牢2：打开牢门、救出伊尔玛后触发剧情。调查能获得“饮用水”。

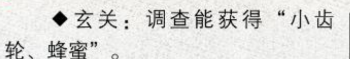
◇支线任务：死之商人。

BATTLE 米拉神殿解放战

胜利条件：敌军全灭

击倒吉斯后，帕奥拉等人都会死心塌地地跟着赛莉卡前往米拉神殿，而我方的实力也在数场恶战后得到大幅强化。敌将米凯拉会不断召唤石像鬼，这种飞行系魔物容易对后排的魔道部队造成威胁。推荐用拼血的打法，对方招一波怪，就用杰妮的“灭魔”清一波，同时让赛莉卡对修女进行回复。雷欧需尽快冲上楼梯，与飞马部队配合消灭东北角的狙击手。这样一来飞马就能顺利开启反锁的大门，让我方的大部队涌入，击杀万恶的祈祷师。最后扫清余党的阶段也不可大意，因为西北的敌人兼备物理、魔法攻击手段，狙击手的火力范围极广。应该依仗强力角色设法分化击破，修女的“幻影”依旧是吸引火力的好办法。

米拉神殿内部



◆玄关：调查能获得“小齿轮、蜂蜜”。

◆米拉神像：调查能获得“蜂蜜”。

◆米拉厅：触发剧情后蒙面骑士现身，得到王冠的赛莉卡会强制转职成“公主”，想先练满20级的玩家请之后再来触发。调查能获得“龙的鳞片”。

◆地下1层操作处：调查能获得“小齿轮”。赛莉卡转职成为公主后，与老人对话就能令他打开水

TIPS 游戏中有3种异常状态，分别是：“中毒”，每回合HP–10；“封锁移动”，无法移动且回避率下降30%；“封锁魔法”，无法使用魔法或传送。

闸。男、女主角两方面的水闸都开启后，本章结束。

◆地下2层：有一股经验之泉（能喝2次）。由于水位尚未下降的关系，目前无法到达对岸。

◇支线任务：传说中的秘药、修女的遗失物。

第4章男主线的奴伊巴巴馆、女主线的多尔科堡垒，每隔一段时间都会刷新敌方部队。由于剧情的关系，当阿鲁姆方面进军至龙之喷火口时，道路会被封死，需要先完成赛莉卡线第4章的内容才能继续推进流程。

4章 悲情的大地 ——阿鲁姆路线



水闸内部

◇支线任务：绝品的油。

BATTLE 国境之战

胜利条件：敌军全灭

利盖尔和索菲亚边境的恶战就此展开，敌方的部队构成非常多元化，好在是分批攻过来的。建议在西侧配置高移动力的单位，开战立刻向东与我方大部队会合，在此共同迎击北侧先攻过来的敌人。利用两波敌兵到达的时间差，依次击溃。随后要立刻调整阵型对付袭来的妖术师部队，争取在骑士部队到达前将他们全数击倒。装备“铁枪”的费尔南实力有一定提升，持有“珊瑚戒指”的贝尔克特更是转成了终极职业的黄金骑士，非常强力。在贝尔克特近身后，必须立刻发起一波魔法强攻将他打跑，同时高防角色构筑的阵线要刻意往外多站1格，否则迪优特等人会暴露在对方骑士“投枪”的火力范围下。

BATTLE 利盖尔森林之战

胜利条件：敌军全灭

相比前番的苦战，此役轻松了不少，我方背靠补给点，周围也有丰富的森林地形。虽然魔女用“转移”很容易偷袭到魔防不高的角色，但由于AI设计上的原因，基本不会出现多名魔女同时转移并猛攻同1人的情况。因此只要顶住开场的压力，再边回复、边剿灭瞬移过来的魔女，就能逐渐扩大优势。不过敌人有两名魔战士非常难缠，尤其是塞佐。魔法攻击收效甚微的情况下，只能靠阿鲁姆等强力角色配合战技“狮子连斩”上去硬拼了，击败敌将还能获得“圣兽乳酪”。

注：获胜后有东、西两条分岔路可走，想收新伙伴的玩家务必先向东前往恐山。

BATTLE 恐山之战

胜利条件：敌军全灭

敌军被巍峨的高山分隔两地，东侧的敌兵数量虽多，但真正的威胁还是来自于北侧的魔女玛拉以及她身边的终极职业单位。开场先向东进军，让高防御的角色挡住两山之间的路口。注意如果想靠魔法系职业在后方输出，必须配合盾牌，否则会被狙击手射成筛子。在此期间敌将会不断召唤魔女（无法用“灭魔”清掉），这些杂兵虽然能力不高，但烦在经常会瞬移骚扰我方后列的角色。毕竟主动权掌握在对方手中，只能依靠装备尽量提升魔防，并及时回复残血单位。除了有“恢复效果”的装备外，如果希尔科已经转职成圣女，回复效率也能大幅提高。清掉东侧的敌人后立刻调转阵型，准备迎接重骑将军的到来。等把这些大块头击倒后，再稳步向东北进军。如果已经转职出魔战士，对付敌将时能轻松不少，获胜后还可获得“苏摩”。

恐山祠堂

◆迷宫中出没的是多玛教团的成员，一旦在狭小的空间内遭遇大量妖术师，形势会非常危急。应提前在装备方面做好应对准备，并把敌人引出来单独开战。

◆在有魔法阵和石像的区域，调查石像回答“是”便会接受挑战、展开战斗。取胜后能获得“多玛枪”。

◆砍开石像东侧的挡路岩石，在宝箱中能获得50枚银币。砍开石像北侧通路内的挡路岩石，则能继续深入。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草”。左侧道路通往圣井区域；右侧道路通往石碑区域。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高SPD、LUC（共3次）。

◆石碑区域：需要先完成石像的挑战才能开启大门，进入其中后还有红、绿两扇门，通往不同的迷宫。在迷宫中调查启动魔法阵，则会被传送回石像的位置。

◆死者之门（左）：出没的敌人为多玛教团和各兵种的亡灵。深处有一股复活之泉（3次），宝箱中则能获得“小齿轮”和“黑暗之剑”。

◆生者之门（右）：出没的敌人大多为魔物。宝箱中可以获得“速度戒指”、“圣弓”、“封魔盾”（需先击倒多玛教团的守卫）、“银盾”或“圣盾”（二选一）。

BATTLE 恐山祠堂之战

胜利条件：敌军全灭

敌方的单兵实力极强，尤其中央携带着“透明须”的亡灵龙，而且神圣系武器对它们并无特效伤害。它首回合就会飞下来，用高防的角色抵挡一次后，配合弓箭和魔法速杀。此时还要小心狙击手的射程，如果后排的角色实在避不开，就果断让强力角色冲上去近战。两名重骑将军的移动缓慢，便于我方形成局部以多打少的有利局面。最后再去引贤者下来围杀，整场战斗比较考验玩家小范围周旋的能力。

BATTLE 奴伊巴巴馆包围战

胜利条件：敌军全灭

敌军部队数量不多，开场只有祈祷师召唤的石像鬼会主动来袭。如果玩家没有把艾菲转成修女，此时队中只有一个人能用“圣愈”，想利用“灭魔”清除敌人的话，建议给希尔科配备回血装备保证HP能跟得上。当然利用神圣系武器等直接杀敌也可以，毕竟初期的战斗压力不大。等后续部队陆续通过狭窄的阶梯跟上来后，就可以引诱弓骑士出来狙杀了。敌方的妖术师之间会相互用“全体圣疗”和“圣愈”补血，因此交战的重点是在我方回合内确保击杀敌人，否则他们很快就会死灰复燃。由于敌阵外圈是三行的“山”地形，会严重拖缓我军的行进速度，导致途中就被敌人的魔法打得遍体鳞伤。尤其奴伊巴巴的“美杜莎”魔法效果极为丧心病狂，无视魔防直接令HP剩1，而且身上的“魔道戒指”令其射程多达5格。推荐让一名强力的魔战士手持“勇者之剑”（打铁铺炼成进化，并满足ATK≥22），凭借“传送”魔法突入敌阵，然后配合米拉齿轮的回溯凹一发暴击、直取敌将首级。魔战士的“破邪”战技面对美杜莎时依旧能发挥效果，只要能秒杀奴伊巴巴，他在包围中存活1个回合问题不大。次回合让魔战士占据补给点，我方继续传送强力角色上来后，战斗压力就会逐渐减轻了。此战能获得“魔道戒指”和“霸者金币”。



TIPS “异国香料”的使用效果为HP回复10并大幅恢复疲劳。但建议玩家们把它拿到打铁铺出售，能换3枚金币。

奴伊巴巴馆内部

◆玄关：调查能获得“药草糖浆、冥府石榴”。

◆监牢1：打开牢门救出缇塔后，可以让她成为伙伴。调查能获得“饮用水、青霉乳酪”。

◆监牢2：打开牢门救出3名旅行商人，可供运输道具。调查能获得“可疑的面具”。

BATTLE 利盖尔平野之战

胜利条件：敌军全灭

救出缇塔的前提下，开战后东侧由吉克所率领的骑兵队会临阵倒戈、投靠我方。敌人的战力瞬间减半，战斗难度大幅下降。不过吉克的部队在实力方面还是被敌将杰罗姆的压制，友军会优先攻击两名妖术师，我方也不能怠慢，开场需立刻向上冲，同时传送强力角色北上驰援。由于敌人大多是高移动力的骑马单位，战斗应优先击倒射程极广的弓骑士，后方的同伴才能安全进军，缇塔可以用“远程圣疗”展开回复。绿色的友军中只需保住吉克，其他人的死活无关大局。只要进军及时，身为黄金骑士的他足以自保，从敌将身上还能得到“霸者金币”。

利盖尔村

◆出入口：调查能得到“面粉、记忆碎片–异国的漂流者”。

◆民房1：触发剧情后吉克成为伙伴。调查能获得“葡萄酒×2、大蒜”。

◆民房2：调查能获得“饮用水”。

◆铁匠铺：调查能得到“饮用水”。

◇支线任务：光辉的美食、最强的盾。

BATTLE 龙之喷火口迎击战

胜利条件：敌军全灭

一旦走到龙之喷火口，阿鲁姆军就将遭到龙僵尸的偷袭。之后这里每回合都会涌出龙僵尸，而且由于地震的关系无法向东进军。必须把赛莉卡方面的流程推进到爬上多玛之塔，才能继续男主角方面的剧情。

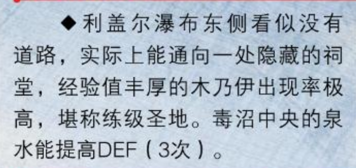
对付龙僵尸的方法相信玩家们早已烂熟于胸，迎击战的难点在于敌方先攻，玩家没有机会配置队员的站位。只要在地图界面调整好合适的顺序，让我方东侧和南侧的部队都有克制魔物的方法，不利局面便可迎刃而解。《回响》允许玩家在此战过后向南后撤，以免总是遭到偷袭，非常人性化。

BATTLE 利盖尔瀑布之战

胜利条件：敌军全灭

我方部队被瀑布分隔在两个区域，推荐在东北配备精锐魔战士、圣飞马骑士以及希尔科，悄悄向西进军到弓骑士的警戒范围外待机。西南的大部队开场就要面临两支骑兵团的夹击，建议由吉克配备盾牌冲到东侧桥头拒敌，北侧桥梁则交给阿鲁姆把守，后排以携带“魔道戒指”的法师和长射程的弓箭展开援护，缇塔则在安全距离用“远程圣疗”补给。消灭初期的敌人后，大部队开始向北推进，在此期间会有敌方召唤出的石像鬼和魔女袭来，不过对于东北的精英来说毫无压力。由于敌阵南侧的桥梁是断裂的，帕伊宋和5格射程的法师正好可以安全地将敌人逐一狙杀，转职成为“勇者”的阿鲁姆也能用弓偷袭。消灭桥上的守军后，移动力高于5的步行单位便可强行渡河，这一行动是为了声东击西。等敌将马格兰被引出来时，希尔科趁机传送强力的魔战士直捣黄龙，秒杀魔女海斯特和会召唤的祈祷师。本关的掉落物较多，包括：仙灵草×2、钢盾、仙馔、大袋银币。

秘密祠堂



◆利盖尔瀑布东侧看似没有道路，实际上能通向一处隐藏的祠堂，经验值丰厚的木乃伊出现率极高，堪称练级圣地。毒沼中央的泉水能提高DEF（3次）。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、多玛的青苔”。

◆圣井区域：泉水是复活之泉（3次）。两个宝箱中分别放着“琼浆玉液”和“霸者金币”。

BATTLE 要塞攻略战

胜利条件：敌军全灭

地形非常极端的一战，狭窄的过道两旁遍布弓骑士和妖术师，门口则有重骑将军镇守，贸然闯入绝对凶多吉少。不过本关也没有召唤物之类的增援，我方可以把精锐集结到最西或最东侧，采取单点突入的战术。首先挑选一名强力的魔战士，传送登上最左侧的城墙秒杀妖术师，帕伊宋负责吸引左起第二列城墙上的火力，并和魔法系职业配合将敌人击倒，缇塔依旧跟在后方远程回复。只要清掉这两列城墙上的敌人，我方就可以踏雪前行、鱼贯而入。把挡路的重骑将军秒杀后，便能直接面对敌将斯莱达。敌军过于分散的站位此时成了他们致命的弱点，守在城墙上的穆勒根本来不及回救，残余敌人也只有被各个击破的下场，另一名敌将还会掉落“银弓”。

BATTLE 利盖尔城堡攻略战

胜利条件：击败敌将

利盖尔帝国皇帝亲率大军摆下口袋阵，看似声势浩大其实只是垂死挣扎。只要帕伊宋够强，装备此前获得的“银弓”直接传送上城墙，占据补给点的有利地形，一个人就能清掉一侧的弓骑士；另一侧城墙可以派鲁特配合“魔道戒指”上去解决。城堡正面的入口先用重骑将军等高防角色挡住，等敌人陆续靠近再发起反击。三方面的战线都旗开得胜后，就可以乘胜追击、向北进军。皇帝利盖尔的能力极强，但他却有“不会攻击阿鲁姆”的隐藏特性。因此只要给阿鲁姆装备一把强弓，独自去把敌将身边的3个妖术师引出来消灭，等皇帝自己冲下来时再换上“王族之剑”，单挑发动“霸神断龙剑”便能轻取，此役还可以获得“天使戒指、仙灵草×3”。

利盖尔城堡内部

◆中央大厅：触发剧情后，调查能获得“钢弓、钢枪、钢剑”。

◆谒见厅：与迈森对话，他会加入成为伙伴。本章到此结束。

4章 悲情的大地 ——赛莉卡路线



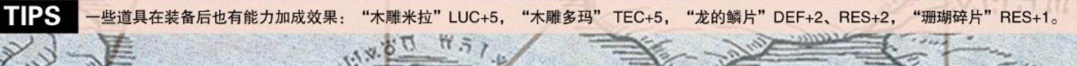
米拉神殿内部

◆地下2层：由于水位下降，现在已经可以从水路前行。对岸除了有一股能提升ATK的泉水外（2次），宝箱中能获得“魔道戒指”。移动至最深处的楼梯间，与诺玛对话可以让他加入。

BATTLE 亡者沼泽之战

胜利条件：敌军全灭

本章开始赛莉卡方面的战场会出现大片的毒沼地形，除了飞行单位外，步行单位在上面待机每回合都将受到5点HP伤害。建议把杰妮转职成圣女，她的“净化”战技能让自身不受毒沼影响，对周围4格同伴的回复效果也可以抵消毒伤害。此外，拥有“恢复效果”战技的装备同样能作为无伤渡过沼泽的关键。地图上的3名祈祷师会不断召唤僵尸、骷髅和石像鬼，考虑到狙击手的射程，用飞行部队去展开空袭危险性太大，还是建议让大部队在保证血量的前提下稳步向沼泽西岸推进。面对如此密集的魔物，用“灭魔”清版起来堪称爽快。西岸敌人的攻击方式极富层次，贸然进入往往会被打得狼狈不堪。其实仔细观察警戒范围就能发现，有1格的位置可以把敌方最



TIPS 一些道具在装备后也有能力加成效果：“木雕米拉”LUC+5，“木雕多玛”TEC+5，“龙的鳞片”DEF+2、RES+2，“珊瑚碎片”RES+1。

东侧的妖术师引出来，而不惊动后方的魔战士和狙击手。抓住这一突破口，先消灭妖术师，然后再抢滩登陆就能轻松不少了。只要顺利度过毒沼区域，后续的战斗便没有难度，敌将贾西亚还会掉落“霸者金币”。

BATTLE 沼泽墓地遭遇战

胜利条件：敌军全灭

与前两章的墓地一样，沼泽墓地会自动刷出魔物。首战必定遭遇5条龙僵尸，此时我方已经有很多对付它的特效手段了，角色的实力也强了不少，不用再像第2章时那样小心翼翼。由于这里的地形受毒沼影响，被分割成了许多小块。建议只派上强力角色聚集在赛莉卡身边，等敌人主动飞过来再用“天使”魔法和“圣剑”等套路迅速剿灭即可。

BATTLE 多尔科堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

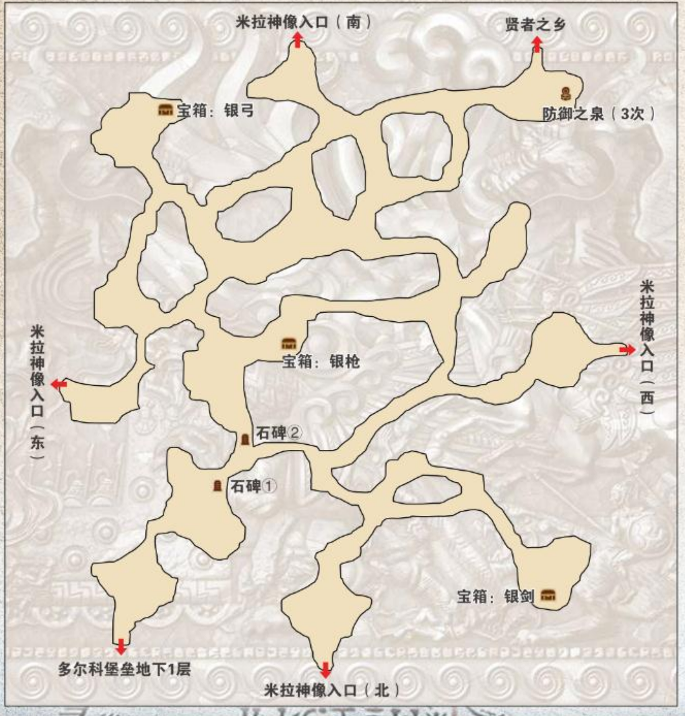
敌方堡垒矗立在茫茫毒沼之中，只有一个狭窄的入口，对玩家的攻城能力提出了新的考验。初期城外的两名敌人很好解决，在毒沼上进军的要点跟之前一致。不过敌将多尔科能够召唤龙僵尸，战线推进到中央的浅滩时建议在此休整，由修女用“灭魔”清除龙僵尸，雷欧与对方城墙后的狙击手展开对射。等消灭弓兵后再开始向城堡的入口挺进，解决冲出来的魔战士。随后我方的魔战士和飞行部队就可以长驱直入，消灭城内残余的魔法部队。敌人身上会掉落“拉姆的葡萄酒”和“龙的鳞片”。战斗结束后蒙面骑士表明了身分，也加入成为伙伴。

多尔科堡垒内部

◆地下1层：迷宫中并没有敌人或宝箱，穿过密道就会进入迷失森林。

◆迷失森林：地形非常复杂，入口有两个石碑提示“跟随人通往村落。跟随塔通往财宝。”指的是如果沿途是石塔，则会通向宝箱；如果沿途是石像，则通往贤者之乡。除了有能提升DEF的泉水外（3次），3个宝箱里分别是“银剑”、“银弓”和“银枪”，具体请参看地图。这里还有机会遇到经验值超高的木乃伊，切勿放过。

◆米拉神像处：调查能获得“仙灵草”。



贤者之乡

◆广场：这里有3名旅行商人，可供运输道具。

◆集会所：调查能获得“魔法书、香甜饼干、葡萄酒”。

◆打铁铺：调查能获得“饮用水”。

◆贤者之家：调查能获得“苏摩、仙馔、记忆碎片-离宫的回忆”。与哈鲁克对话触发剧情，阿鲁姆就可以在米拉神像处转职成“勇者”（非强制）。剧情过后从贤者之乡的另一个出口离开。

◇支线任务：石耳朵。

BATTLE 多玛之门突破战

胜利条件：敌军全灭

开场就会遭到敌方魔女兵团的强袭，建议首回合原地待机，次回合发起一波猛攻清掉城外的9名魔女。一旦看到敌将夏米尔开始蓄力，次回合开场他便会强制发动“超级地震”对我方全体造成重创（但不致死），因此不要急着进入敌方的警戒范围，而应先准备好回复手段。虽然地震的说明文字是“大地魔法”，但其实封魔状态对这招无效，故实际上算是战技。回复过后我方要尽快攻入城内，在魔人的投枪射程范围外解决来袭的魔战士，杰妮负责用“灭魔”清版，然后再用“天使”秒杀魔人。地震过后切记优先回复、确保同伴们的安全，雷欧则凭借射程优势以“银弓”的战技“封魔之箭”狙击夏米尔，封印他的“死神”魔法。这样飞行部队就能安然开启反锁的大门，让同伴直捣黄龙解决敌将，他身上还会掉落“霸者金币”。



BATTLE 多玛沼泽之战

胜利条件：敌军全灭

本关出现了全新的眼球型魔物“比格鲁”，它们无法被“灭魔”净化，而且每回合还能自我分裂增殖，非常难缠。敌将朱达不但手持“龙盾”，还有大量技能傍身——“契约”令其使用魔法时不会消耗HP；“异常状态无效”则让封魔战术毫无意义；“多玛的加护”甚至能完封对手的攻击，最为棘手。我方每对他发动4人次的攻击，才能破除“多玛的加护”效果1次。即前面3人的攻击都会失效，只有第4人的攻击能造成伤害。而且到第6回合开始时，朱达就会主动撤退。因此想要拿到“龙盾”，难度远非《外传》原版或《回响》第1章可比。

战前要让雷欧的射程达到5，还需有一位会“雷电”的魔法职业装备“魔道戒指”。“飞马三姐妹”中魔防最高的爱丝特是此役的关键，初始魔防12的情况下，HP必须提升至35以上，同时装备“银枪5☆”，攻击力自然是越高越好。我方的主力部队都安排在东侧，西侧分队的任务是牵制魔人和中央的眼球怪。

第1回合：开场两名5格射程的角色主动攻击朱达，其他人则放心冲入他的攻击范围，因为敌将行动时只会召唤“比格鲁”，不会主动攻击（如图1）。

第2回合：清掉紧贴在敌将身边的魔物，并让3名飞马包围敌将，明确好已攻击次数后，由爱丝特发动“三角攻阵”，并借助米拉齿轮凹一发暴击重创敌将（自己HP剩1）。成功后立刻回血，杰妮冲上前召唤幻影，敌人的AI判定会优先攻击这些士兵（如图2）。

第3回合：重复前一回合的打法，再凹一次暴击就能赶跑朱达、夺取龙盾！战场上的眼球怪也会全部消失，接下来只需清掉剩余的魔人即可高奏凯歌。



图1



图2

TIPS 部分看似装备了毫无效果的道具，如“红色三角帽、可疑的面具、多玛的头盔、米拉的发饰”等，其实可以改变角色在战斗中的外观。

多玛之塔

◆多玛之塔内部非常庞大，不过结构不算复杂，逐层向上仔细探索基本不会遗漏。由于货箱中爆出道具的几率很高，建议进入前好好清理一下行囊。每个通往上一层的楼梯前都有1支敌方部队把守，必须击倒守卫才能继续前进。在狭小战场遭遇大量敌人时，杰妮的“幻影”和“灭魔”都是有效的突破手段。

◆第1层：西南的宝箱有100枚银币，东侧的宝箱里是“淑女剑”；西侧的泉水能提高SPD、东侧的泉水能提高LUC（各2次）；西南的路口通往米拉神像，调查能获得“仙灵草、多玛的青苔”。

◆第2层：北侧隐藏房间的宝箱中有“小齿轮”；西侧的泉水能恢复疲劳（无限饮用），还有能提高TEC的泉水（2次）。

◆第3层：东南的泉水能提高HP（2次）。

◆第4层：西侧的泉水能提高DEF，东侧的泉水能提高ATK（各2次）。注意本层的守卫是会无限增殖的眼球怪，请让圣飞马骑士出场并多带神圣系装备。

◆屋顶：与朱达对话触发剧情，赛莉卡的流程到此告一段落，接下来要专心推进阿鲁姆方面的剧情。

5章 重逢之后

利盖尔城堡内部

◆地下1层神殿入口：调查能获得“记忆碎片-遥远的约定”。注意，一旦选择“前往多玛神殿”就无法回头，请做好充分的准备并备份存档。

多玛神殿

◆入口周边：触发剧情后，调查能得到“记忆碎片-黎明的誓言”。

◆迷宫的道路虽然蜿蜒曲折但只有一条，途中的敌人也比较容易避过。到达石化了的米拉前触发剧情。进入左手边的通道时注意观察，两侧都有岔口，其中藏着一个宝箱，能得到“勇者之剑”。在这个“丰”字形通道的尽头有南、北两个出口。

◆先进入南侧的出口触发剧情，继续深入能发现恢复疲劳之泉（无限饮用）和经验之泉（2次）。继续向南就可以到达米拉神像处。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、多玛的青苔”。存档过后无需向南前往下层（那里的石台是以后魔法阵的传送终点之一），东侧的大门目前也无法打开，应返回先前拿到勇者之剑的“丰”字通道。

◆进入北侧的出口，前进不远就会触发战斗。

BATTLE 多玛神殿之战

胜利条件：敌军全灭

敌将贝尔克特持有3格射程的枪，“力之业火”令命中、回避各提升10，“妄执”则能让弓和魔法造成的伤害减半。虽然莉奈雅持有“祈祷戒指”，但LUC为0无法触发祈祷效果。她会不断召唤魔女，“召敌”魔法则能直接把我方拖到面前，因此注意不要误入其身边6格范围内，导致被拉过去痛扁。两人之间还有支援补正效果。每回合开始时，战场北侧的业火都会对敌方全员回复10点HP。

开场建议全员向东移动，弓骑士配合“圣弓”第一时间狙杀眼球怪，免得它不断分裂。随后在东南角构筑防线，击倒来袭的妖术师和魔女后再返回地图中央，利用补给点引魔人下来秒杀。看准时机让阿鲁姆北上，在贝尔克特的攻击范围外发动“霸神断龙剑”猛轰莉奈雅，即使一击不死，其他人用命中率高的战技远程补刀也能迅速消灭。失去了同伴的辅助，孤军奋战的敌将也就很难有什么作为了。先用“魔道戒指+埃克斯卡利伯”远程凹一记暴击，然后由阿鲁姆亲手了结这个悲剧的角色。

◆获胜后得到“遗物戒指”，场景中还能捡到“记忆碎片-起舞的回忆”。随后进入东侧的通道，发现4个魔法阵。

◆4魔法阵①：石碑提示“正确的道路上有神的印记”，即男女主角手上的圣痕图标。传送关系为——右下→宝箱“古拉迪乌斯”；右上&左下→石台；左上→正确的道路。

◆传送到下一区域后，西北有一个单独的魔法阵，会传送回第一处4魔法阵场景，此处左上角区域还暗藏着宝箱，里面是“霸者金币”。东北则有第二处4魔法阵。

◆4魔法阵②：石碑提示“狮子的尾巴”，非常简单。传送关系为——左上&左下&右上→4魔法阵①；右下→正确的道路。

◆石碑区域：需要大地母神的两项装备才能开启石碑后面的“最后之门”。先往西走来到宝物库，只有身为王族的阿鲁姆才能进入。西侧的通道用于开启先前的上锁大门，可返回米拉神像处存档。

◆宝物库：强制战斗无法避过，一共有3场。相信此时玩家们已经把阿鲁姆的实力锻炼得很强，装备“王族之剑”配合补给点能以一当百，必要时还可以吃饭回血，故没有太大难度。惟一需注意的是战场地形会随时间发生变化，不要只固守一处。到达最深处触发剧情，获得圣剑“法尔西昂”。

◆最后之门：直接调查魔法阵返回石碑区域，封闭的大门也得以开启。

BATTLE 多玛祭坛最终决战

胜利条件：击败敌将

经过重重苦难，阿鲁姆和赛莉卡的部队终于会合！除了男、女主角强制出战外，玩家可以从两军中再挑选18名精英迎接最终战，而且还能混合编排，双方的行囊也完全共通。推荐把会用“天使”、持有神圣系武器的角色集结到东南区域，西侧以高机动力的职业为主，飞行部队则配置在男主角周围。开场后立刻让圣飞马骑士协助东南方面军清理东侧的眼球怪，阿鲁姆向东进军的同时留几个人殿后，负责解决西北的追兵。多玛和朱达都会不断召唤眼球怪，玛拉和海斯特会召唤魔女，东北的两个弓骑士则会主动出击，他俩对我方后列单位是极大的威胁，务必第一时间击杀。

与第4章的“多玛之门突破战”一样，多玛也会用超级地震展开全屏攻击，一旦看到它起手蓄力就不要贸然冲锋。缇塔升到4级以上就能习得“全体圣疗”，无疑是不可或缺的一员。朱达身上的技能多了无视射程反击的“怨声”，“多玛的加护”也依旧生效，跟他正面对抗颇为棘手，上前蹭攻击次数的角色一定要先确保自身的安全。不过此役没有了龙盾的朱达脆了不少，只要一失去保护屏障很快就会被秒。由于朱达只会待在原地寸步不离，不想在中途无谓地消耗战力的话，我方可以从他右侧贴着墙壁绕过去，或是直接传送到他身后，毕竟此战的真正目标是多玛。

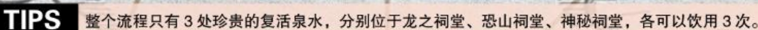
多玛身上有“神”特性，当HP低于52以下时，惟有法尔西昂特有的“弑神”效果才能给它致命一击，因此阿鲁姆当仁不让地成为终结者。赛莉卡也要一同进军，她的奥义和“末世烈焰”都是不错的输出手段外，两人之间的支援关系还能提高20的必杀率。此外，推荐让强力魔战士装备“黑暗之剑”随行，负责扫清周边的杂鱼，承担回血任务的贤者和神官则配备“龙盾”紧跟其后。高难度下多玛的HP高达200，每回合自动回复5点HP。阿鲁姆和赛莉卡发起猛攻时，一定要预留好同伴的行动机会，以便及时补血。毕竟万一同伴发生意外，还能用米拉齿轮的回溯时间功能补救，若是两位主角死亡就立刻GAME OVER了。

刀光剑影过后，身躯庞大的多玛颓然倒下，和平重新回到瓦伦西亚大陆，失去神明的人们将凭自己的力量肩负起国家的未来……



6章 通关以后

Ending过后系统提示存档，标题界面的“特别项目”中追加欣赏音乐、影片回顾功能。读取通关记录能展开第6章的追加冒险，尚未完成的支线事件也可以此时补完。阿鲁姆和赛莉卡军会合一处，行囊也合二为一，按L键或在菜单选择“交替”指令能切换部队的主角。



TIPS 整个流程只有3处珍贵的复活泉水，分别位于龙之祠堂、恐山祠堂、神秘祠堂，各可以饮用3次。

索菲亚港

◆出入口：触发剧情，答应护送异国商人前往阿卡奈亚，通向东侧大陆的航路开启。

◇支线任务：遥远的大地。

BATTLE 阿卡奈亚航路2之战

胜利条件：敌军全灭

两船接弦战的套路相信玩家们已经非常熟悉，而且敌方全部是物理系职业。首先用重骑将军挡住路口，雷欧和帕伊宋射掉对方的狙击手之后，就是我方魔法职业尽情活跃的时间了，不过还是要小心“投枪”和手持“恶魔之斧”的敌将。杂兵会掉落“火腿”和银币。

BATTLE 阿卡奈亚航路4之战

胜利条件：敌军全灭

战场上有1名会召唤石像鬼的祈祷师，西北、东北则是能自我增殖的眼球怪。想要速战速决的话，建议开场就直接让圣飞马骑士、魔战士配合“传送”魔法发起闪电战，速杀这些召唤单位。不过此战术的前提条件是几名突袭队员的实力够强，否则会遭受来自魔人和妖术师部队的猛攻。敌将身上持有流程中的第4枚“龙的鳞片”，现在可以回利盖尔村打造龙盾了。



BATTLE 阿卡奈亚航路6之战

胜利条件：敌军全灭

我方的行动范围局限于小船上，而四周则有大量魔物涌来。开场先全体向西，3条龙的远程攻击“水之吐息”有无视防御的特性，非常危险。最好先以装备“魔道戒指”的法师部队和弓骑士远程削减血量，再近身将它们一击毙命。东北海域的炎魔比一般石像鬼稍强，第3、4、5回合开始时，东南、西北和西南海域还会分别出现飞马、石像鬼、白龙增援。弓骑士等远程火力就在船上御敌，飞马部队则机动作战，将增援分批解决。敌方还会掉落“大衮鱼片”、“霸者金币”。

富丽雅港

◆出入口：调查能获得“钢枪、鲱鱼、大衮鱼片”。

◆打铁铺：调查能获得“饮用水”。

◆广场：调查能获得“麦酒、钢盾”。

泰贝地下迷宫

◆泰贝是本作最庞大的迷宫，多达10层，越往深处敌人越强。由于探索中途不能更换队员、回复米拉齿轮次数或记录（只能中断），故进入前一定要做好充分的准备。除了打造精良装备外，队伍的职业构成也需花点心思，回复疲劳度的食物倒不是很缺，因为迷宫中的掉落率极高，建议在探索前清理一下行囊、腾出格数。

◆地下1层：一本道的地形，没有特别的要点，箱子里也掉不出什么好货。建议不要与杂兵多做纠缠，直接冲往下层。

◆地下2层：敌人开始携带银币。从东侧的道路走能到达摆放着宝箱的房间，里面是“银剑”；北侧的道路通往下一层。

◆地下3层：北侧道路通往圣井区域，两股泉水能提高TEC和LUC（共3次）；东侧的道路通往下一层。

◆地下4层：本层开始出现上级魔物，来到地图中央区域时，注意北侧有一扇被石块封堵的门，其后的两股泉水能提高ATK和SPD（共3次）；东侧有两条岔路，走东南能在宝箱中获得“靴子”；东北的道路通往下一层。



◆地下5层：本层范围较大，箱子开始有几率掉落生锈的装备，不过都是钢系列的，无需介怀。西北方向是正确的道路，抵达圆形的区域时，中央有一条红色火龙挡道，强制战无法避过。

BATTLE 泰贝地下5层强制战

胜利条件：敌军全灭

与先前遇到的龙族类似，火龙的“火之吐息”能无视防御力造成伤害。开场先避开它的警戒范围，用魔战士在石柱之间布下防线，这样也不用担心对方的魔法单位。等消灭袭来的敌人后再大举反攻，祈祷师只会召唤僵尸，无关痛痒。对付火龙还是推荐先凭借射程优势削减体力，再以强力角色近身的方式一波带走。获胜后调查北侧有裂纹的大门，能得到“贤者之盾”。

◆地下6层：初始位置身后的两股泉水能提高HP和DEF（共3次），本层的敌人能力有大幅飞跃，综合战力突破180，幸好都还只是低级职业，而且武器极差。走北侧的岔路能发现宝箱，里面是“圣弓”；西南的岔路通往下一层。

◆地下7层：从初始位置先往西南走，能在宝箱中获得5枚“霸者金币”。原路返回进入东南区域，沿惟一的道路挺进就能前往下一层。

◆地下8层：本层只有单一的一条道路，敌人开始批量装备毒系武器，而且还有火龙出没。木箱有一定几率掉落“魔道戒指”和毒系列武器。

◆地下9层：从初始位置一路向北，北侧区域的宝箱里陈列着“龙盾”（拿回打铁铺复原）；西南区域的宝箱里是“仙馔”；进入西北区域后，左手边有一扇被石块封堵的门，门后的两股泉水能提高RES和SPD（共2次），但是需要先击倒守门的龙族（要点和之前一致，不再重复）；西北最深处的区域通往下一层。注意，本层的箱子有可能掉落“流星、月光、太阳”等稀世武器，几率为1%。

◆地下10层：最后一层初始区域同样有几率刷出三件神兵利器，进入最深处就要迎战隐藏BOSS——邪龙“造物”。



BATTLE 泰贝地下10层隐藏战

胜利条件：击败敌将

战场地面有大片的红色痕迹，这种“邪迹”的地形效果为“回避-20”，对躲避敌人攻击非常不利。此外地图上还有6个魔法阵，除了初期配置的敌人外，上面每回合都会出现随机的援军。故此战拖得越久，越对我方不利。开场就立刻向北，保持在瓦砾和石柱之间进军，利用地形击退东西两侧袭来的敌人，修女则在后方安全的位置用“远程圣疗”展开补给。一旦我方大量涌入邪龙的警戒范围，它会优先用“漆黑刺棘”造成范围伤害。建议用“幻影”召唤出NPC上去吸引火力，然后再对BOSS展开猛攻。邪龙的HP为180，每回合自动回复5点HP，还拥有令全部伤害减半的“邪龙鳞片”。虽然与正篇流程最终BOSS多玛一样都有“神”特性，但法尔西昂以外的攻击也能对它造成致命一击。以各种强力的战技轮番轰炸不用多说，但要注意BOSS的“邪龙吐息”无视防御力，一定要在保证HP的前提下再进攻。

击倒邪龙后能获得“生锈的戒指”，拿回去修复成“恶魔戒指”，装备效果为升级时无视成长率随机加点。此外在魔法阵前还可以捡到“记忆碎片-神与人的大地”，《回响 另一位英雄王》的战斗到此也就告一段落，不过隐藏BOSS可以反复挑战。



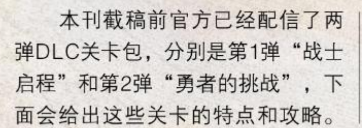
TIPS 其实除了阿鲁姆的“法尔西昂”外，修女/圣女的“圣吸”魔法也是可以给最终BOSS致命一击的，最终BOSS倒下时头上依旧会插着一柄宝剑，非常喜感。

极品装备



种类	名称	能力（强化至最高）	战技	获得方式
剑	流星	威力10、命中100、暴击50、重量2	流星刃	石像鬼系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
剑	墨丘利剑	威力12、命中90、重量1	恢复效果	圣剑（3★）进化而成，共需要30枚银币、7枚金币
剑	双手大剑	威力13、命中85、暴击15、重量2	一刀两断、破敌斩、虎神五行剑	钢剑（2★以上）进化而成，共需35枚银币、1枚金币
剑	伊鲁威	威力13、命中70、暴击25、重量2	烈击、冲敌斩、击杀破甲冲	黑暗之剑（1★以上）进化而成，共需要50枚银币、1枚金币
枪	多玛枪	威力10、命中95、暴击15、重量1	复仇	恐山祠堂通过石像的挑战
枪	罗姆菲亚	威力11、命中90、暴击20、重量2	弑骑一击、碎铠、龙霞	骑士杀手（1★以上）进化而成，共需50枚银币、1枚金币
枪	古拉迪乌斯	威力13、命中110、重量4	恢复效果	圣枪（3★）进化而成，共需要30枚银币、7枚金币；5章多玛神殿宝箱
枪	太阳	威力15、命中80、重量4	太阳冲	比格鲁系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
弓	光之弓	威力6、命中85、暴击10、重量1、射程1–2	魔法武器、飞行特效、圣天弓	银弓（2★以上）进化而成，共需35枚银币、1枚金币
弓	帕提亚	威力9、命中85、重量4、射程1–3	飞行特效、恢复效果、忘我·无底弓	圣弓（3★）进化而成，共需30枚银币、7枚金币
弓	月光	威力10、命中85、重量5、射程1–3	飞行特效、月光闪	魔人系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
盾	龙盾	防守13、魔防13、重量10	恢复效果	1章多哲掉落；4章朱达掉落；6章泰贝地下迷宫9层宝箱；4枚“龙的鳞片”在利盖尔村的打铁铺合成

注：除了流程中固定得到的4枚“龙的鳞片”外，击倒龙族敌人也有5%的几率掉落。



追加关卡

本刊截稿前官方已经配信了两弹DLC关卡包，分别是第1弹“战士启程”和第2弹“勇者的挑战”，下面会给出这些关卡的特点和攻略。此外，与阿鲁姆和赛莉卡的amiibo联动后，也会追加两个迷宫，由于结构简单且战斗难度很低，就不介绍具体打法了。

amiibo 战神的考验

敌方掉落：铁盾、投枪、勇者之剑、银枪、多玛盾

初次奖励：大袋银币、多玛的头盔

amiibo 战神的考验

敌方掉落：铁剑、魔法书、苏摩、霸者金币、米拉的发饰

初次奖励：米拉戒指、米拉弓

DLC 星之神殿

购买价格：400日元

胜利条件：敌军全灭

本DLC是一个迷宫，出没的敌人无论盗贼还是亡灵，实力都很弱，战场上还有回复HP的魔法阵补给点，战斗难度极低。由于迷宫罐子里爆出物品的几率远高于正篇，敌人也有可能携带着一些道具，故此DLC的意义在于刷宝。早期就可以前来挑战，运气好甚至能刷到“黑暗之剑”、“勇者之剑”等利器，大幅提升全队实力。此DLC还有一大价值是随机掉落的12星座碎片，携带后能让角色在升级时获得成长率补正，具体请参看表格。

碎片	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
白羊	0	0	0	0	+40	0	0
金牛	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
双子	0	+30	0	0	0	+20	0
巨蟹	0	–10	0	0	0	+50	0
狮子	0	+50	0	0	0	–10	0
处女	0	0	0	0	0	–10	+30
天秤	–10	0	0	+40	+10	0	–10
天蝎	0	+20	+20	+10	–10	0	0
射手	–10	0	+40	+10	0	0	0
摩羯	+20	0	–10	–10	0	+10	0
水瓶	0	+10	+10	+10	0	0	0
双鱼	+10	0	0	0	+10	+10	+10

DLC 恶汉和宝藏

购买价格：300日元

胜利条件：敌军全灭

敌方的配置有一定随机性，虽然有重骑士、狙击手这样的中级职业，但AI的行动目标只有逃出堡垒，并不会主动攻击玩家，故自身非常安全。东、西两侧建议配置高移动力的单位，便于堵截两侧的敌军，战斗时优先攻击携带着银币的目标，其他就没有什么要注意的了。一场战斗下来，能稳定获得200枚以上的银币，用来刷钱并强化正篇的武器绰绰有余。

DLC 不眠的死者

购买价格：300日元

胜利条件：敌军全灭

此战我方只能派8名角色出战，敌人全部由僵尸和高经验值的木乃伊构成，具体数量有一定随机性。AI的行动目的同样只有逃出遗迹，并不会主动攻击玩家，也没有“穿人”的战技，因此非常适合一些实力不足的角色前来安全练级。

DLC 星之神殿～深处～

购买价格：500日元

胜利条件：敌军全灭

“星之神殿”的加强版，敌人大幅强化，甚至持有“恶魔之斧”、“黑暗之剑”等强力武器，交手时不可大意。由于场景中的视线受到环境的影响，不要急着开战，先仔细观察，一旦确认多支部队同时存在，建议还是引出来各个击破。高风险有高回报，本迷宫掉落的道具质量更好，甚至有机会获得“封魔盾”、“流星”、“月光”等稀有装备，绝对物超所值！当玩家集齐全部12种星之碎片后，再带着“黑珍珠”与隐士对话，就能换到“星之宝珠”，效果为魔防成长率+5%、其他能力成长率+30%，堪称练级神器。



DLC 黄金之梦

购买价格：400日元

胜利条件：生存8回合

同样是刷钱的关卡，难度比“恶汉和宝藏”高出不少。敌人的目标虽然也是撤离（东北、西南和南侧的路口为撤退点），但他们也会对警戒范围内的我方出手，而且大多为终极职业。建议分兵两路从东南的两个桥头开始推进，抵御住初期的攻势后再由守转攻。地图上一共有6个阶梯，从第3回合开始，这些阶梯就会陆续刷出不同兵种的援军，有的甚至携带着“霸者金币”。由于只要坚持8个回合就能顺利过关，玩家根据当前部队的情况量力而行即可。

DLC 愤怒的送葬队伍

购买价格：400日元

胜利条件：脱离，或是生存10回合

练级专用关卡，敌人是正篇没有出现过的“木乃伊王”，每个回合都会从地图上不断涌现，而且能力会越来越强。我方初期的位置非常利于防守，让强力角色站在裂缝之间即可，附近还有补给点用于回复外。需注意的是，地上的“裂痕”地形是可以跨过的（但不能在上面待机），一旦突破“裂痕”会坍塌变成“岩石”。保险起见还要用2名角色在裂缝的侧面卡位，不让木乃伊王过来偷袭。如果敌方的实力成长到玩家抵挡不住的地步，就果断从南侧的脱离点撤退，毕竟安全第一。

TIPS 男女主角专属战技“amiibo 召唤”召出的马尔斯、阿鲁姆、罗伊，也都能对隐藏 BOSS 造成致命伤害，但是手持“里剑法尔西昂”的露琪娜却不行。

支线任务

《回响》引入的支线任务作为激烈战斗之余的调剂，在一定程度上也丰富了游戏的内容。玩家需要完成各地NPC授予的各种委托，从而获得报酬、提高名声。虽然这些支线的触发与否并不影响主线流程，但毕竟有“小齿轮”、“龙的鳞片”乃至“龙盾”等珍贵道具包含其中，建议玩家们每到一章就积极完成。大部分支线即使未及时完成，也可以在通关后的第6章慢慢补完，这样无需消耗旅行商人的运输次数。但是“大商人阿莱西奥”的相关任务是有时间限制的，请多加注意。

1 回忆里的味道

发生条件	1章以后
发生场所	拉姆村・广场
受领对象	充满物欲的老人
任务报酬	青霉乳酪、名声+100

完成方法：带给他“拉姆的葡萄酒”，1章盗贼祠堂之战的敌人就会掉落。完成任务后继续与老人对话获得情报，前往盗贼祠堂宝箱所在区域，在附近的罐子后面还能发现“木雕米拉”。

2 惩戒盗贼

发生条件	1章以后（离开拉姆村再进来，受领对象才会登场）
发生场所	拉姆村・广场
受领对象	发怒的女性
任务报酬	生命树果、名声+100

完成方法：前往盗贼祠堂消灭20个盗贼，再回来向她报告。

3 有缺漏的齿轮

发生条件	2章以后（离开修道院再进来，受领对象才会登场）
发生场所	修道院・玄关
受领对象	神经质的修女
任务报酬	仙馔、名声+300

完成方法：集齐全部的“小齿轮”。米拉齿轮的使用次数达到12时为最大，即需要收集9个“小齿轮”，分别在：①2章修道院・玄关调查获得；②2章海盗堡垒内部・宝物库调查获得；③3章多哲堡垒内部・作战室调查获得；④3章龙之祠堂・圣井区域的宝箱里；⑤3章米拉神殿内部・玄关调查获得；⑥3章米拉神殿内部・地下1层操作处调查获得；⑦4章恐山祠堂・死者之门圣井区域的宝箱里；⑧4章多玛之塔・第2层隐藏房间的宝箱里；⑨支线任务27报酬之一。

4 还给死者安宁

发生条件	2章以后（离开修道院再进来，受领对象才会登场）
发生场所	修道院・玄关
受领对象	郁郁寡欢的隐士
任务报酬	有洞的乳酪、名声+100

完成方法：前往诺瓦墓地消灭20只僵尸，再回来向他报告。

5 酒馆的秘密菜单

发生条件	2章以后
发生场所	诺瓦港・酒馆
受领对象	酒馆老板
任务报酬	药草糖浆

完成方法：带给他3株“仙灵草”，可重复换取报酬。1章盗贼祠堂、解放军据点，2章海的祠堂内部各能调查得到1株，建议在进行阿鲁姆流程时刻意不调查，等到赛莉卡流程时再予以回收。

6 出不来的男人

发生条件	2章以后
发生场所	海的祠堂内部・米拉神像
受领对象	虚弱的男人
任务报酬	30枚银币、名声+100

完成方法：给他任一肉类食物，“生肉、肉干、香肠、火腿”皆可，鱼类的肉不行。该男子影响支线任务14。

7 采集珊瑚来吧

发生条件	2章以后，4章以前
发生场所	索菲亚港・栈桥
受领对象	大商人阿莱西奥
任务报酬	10枚银币/个、名声+200

完成方法：带给他“珊瑚碎片”换钱，卖出5个即可完成，并派生支线任务24，必须在第3章结束前完成。在海的祠堂内部砍地上生长的珊瑚，就有机会掉落“珊瑚碎片”。

8 制作甜点

发生条件	2章以后
发生场所	索菲亚港・酒馆
受领对象	酒馆老板娘
任务报酬	香甜饼干

完成方法：带给她“面粉”、“蜂蜜”和“奶油”。2章在修道院・玄关调查就能得到“面粉”和“奶油”；“蜂蜜”要到3章米拉神殿内部・玄关才能调查获得，或是完成支线任务9交换而得。

9 乳酪的帝王

发生条件	2章以后
发生场所	索菲亚城堡・中央大厅
受领对象	热爱乳酪的贵族
任务报酬	多种道具、名声+300

完成方法：带给他不同种类的乳酪，能换到不同的谢礼，交换规则为“有洞的乳酪→蜂蜜；青霉乳酪→药草糖浆；圣兽乳酪→异国香料”。3种都给过即可完成。1章在南方堡垒内部・监牢、2章在诺瓦港・酒馆调查，或是完成支线任务4都能得到“有洞的乳酪”；1章在索菲亚城堡・宝物库调查能得到“青霉乳酪”；3章在多哲堡垒内部・作战室调查能得到“圣兽乳酪”。

10 王族的秘宝

发生条件	3章以后
发生场所	索菲亚城堡・宝物库
受领对象	学者风骨的男人
任务报酬	30枚银币、名声+100

完成方法：前往解放军据点所在的地下墓穴迷宫，在西南的宝箱附近会出现1只持有“利马一族的手环”的木乃伊，击败它并把手环带给学者即可完成，并派生支线任务12。



TIPS 标题界面时的背景是年幼的阿鲁姆和赛莉卡在花丛中牵手奔跑，而在通关后，这一画面也会变成长大成人的两人牵手同行。

11 夺回传家宝·多哲篇

发生条件	3章以后
发生场所	索菲亚城堡·中央大厅
受领对象	利昂家当家
任务报酬	圣兽乳酪、名声+300

完成方法：带给他“利昂家之盾”，目标道具在3章的沙漠堡垒内部·作战室调查得到，需要让赛莉卡通过商人输送给阿鲁姆。该盾牌效果为“DEF+2、RES+2、战技①冲撞、战技②防御态势”，玩家也可以不交任务自己留用。

12 还索菲亚国王宁静

发生条件	完成支线任务10
发生场所	索菲亚城堡·谒见厅（与中央大厅慌乱的男性对话后，受领对象才会登场）
受领对象	阴森的隐士
任务报酬	王族之盾、名声+300

完成方法：前往解放军据点所在的地下墓穴迷宫，在西南的宝箱附近会出现1只持有“王族之盾”的守护者，击败它并把盾牌带给隐士即可完成，注意敌人很强。

13 带来美味的食料

发生条件	3章以后
发生场所	索菲亚港·出入口
受领对象	贵族的厨师
任务报酬	异国香料、名声+200

完成方法：带给他“大衮鱼片”。对话后移动至酒馆找技术高超的渔夫对话，完成支线任务14后把报酬带给厨师即可。

14 天上的钓线

发生条件	完成支线任务6，且受领支线任务13
发生场所	索菲亚港·酒馆
受领对象	技术高超的渔夫
任务报酬	大衮鱼片

完成方法：目标道具“透明须”在4章恐山祠堂之战中由敌人掉落，需要让阿鲁姆通过商人输送给赛莉卡。把“透明须”带给渔夫，在大地图上经过几天再回来与渔夫对话即可。完成任务后每隔几天次找渔夫对话，都能获得1份“大衮鱼片”。

15 夺回传家宝·吉斯篇

发生条件	3章以后
发生场所	索菲亚港·酒馆
受领对象	福格家当家
任务报酬	黄金苹果、名声+300

完成方法：带给他“福格家之盾”，目标道具在吉斯堡垒内部·作战室调查得到。该盾牌效果为“DEF+2、RES+2、战技①替换、战技②珊瑚遁法”，玩家也可以不交任务自己留用。

16 好吃的鱼干

发生条件	3章以后
发生场所	山中村落·广场
受领对象	热爱鱼类的大叔
任务报酬	圣兽乳酪、名声+100

完成方法：带给他“带鱼干”，2章在诺瓦港·出入口、酒馆调查都能得到。

17 遭人夺走的生财工具

发生条件	3章以后
发生场所	山中村落·民房
受领对象	纯朴的樵夫
任务报酬	木雕熊

完成方法：带给他“劈柴斧”或“恶魔之斧”。1章在拉姆村·迈森家，3章在沙漠堡垒内部·作战室调查都能得到“劈柴斧”；3章在吉斯城堡内部·玄关调查能得到“恶魔之斧”。

18 帮忙找儿子

发生条件	3章以后
发生场所	山中村落·民房
受领对象	疲惫的妇人
任务报酬	50枚银币、名声+100

完成方法：前往龙之祠堂，在迷宫西北角的船边捡到“儿子的日记”。把日记交给妇人，出村后再进来，找到她再次对话即可完成。

19 遭人抢走的雕像

发生条件	3章以后，且完成支线任务17
发生场所	山中村落·民房
受领对象	纯朴的樵夫
任务报酬	木雕多玛

完成方法：完成支线任务17后，离开村落再进来，找樵夫对话。过几天再来对话一次，会得知樵夫的木雕被夺走了。前往山中坟场，在遭遇战中击败1只携带“木雕多玛”的僵尸即可。

20 父亲的回忆

发生条件	3章以后（离开沙漠堡垒内部再进来，受领对象才会登场）
发生场所	沙漠堡垒内部·监牢
受领对象	旅行青年
任务报酬	红色三角帽

完成方法：前往山中坟场，在遭遇战中击败1只持有“红色三角帽”的僵尸即可。装备该道具不会对能力有任何提高，但是会影响外观。

21 传说中的秘药

发生条件	3章以后
发生场所	米拉神殿内部·大厅
受领对象	狼狈的妇人
任务报酬	50枚银币、名声+100

完成方法：带给她“药草糖浆”，目标道具可通过支线任务5反复获得。

22 修女的遗失物

发生条件	3章以后，且米拉神殿的水闸开启
发生场所	米拉神殿内部·米拉厅
受领对象	狼狈的修女
任务报酬	琼浆玉液、名声+100

完成方法：对话后穿过地下2层的水路，移动至楼梯间，调查得到“银盘”并带给修女。

23 遭人掳走的少女

发生条件	3章以后
发生场所	森林村落·民房2
受领对象	大叔
任务报酬	圣枪、名声+200

完成方法：前往森林祠堂，在米拉神像处找到女孩子，然后返回村落再次与大叔对话即可完成，并派生支线任务26、27。

24 有价值的戒指

发生条件	3章以后，且完成支线任务7
发生场所	多哲堡垒内部·作战室
受领对象	大商人阿莱西奥
任务报酬	珊瑚戒指、名声+200

完成方法：花费30枚银币购入“珊瑚戒指”即可完成，并派生支线任务25。

25 死之商人

发生条件	完成支线任务24
发生场所	吉斯城堡内部·作战室
受领对象	大商人阿莱西奥
任务报酬	50枚银币/把、名声+300

完成方法：带给他“钢枪”换钱，卖出5把即可完成，必须在4章要塞攻略战结束前完成。（完成本支线任务，该战中敌将斯莱达和几名重骑将军就会装备“钢枪”。）

26 囚犯的去向

发生条件	完成支线任务23
发生场所	森林村落・民房1
受领对象	商人之妻
任务报酬	木雕米拉、名声+200

完成方法：前往西方的森林祠堂，阅读西北牢房墙上的血字并捡到“纪念品人偶”。到4章攻克奴伊巴巴馆后，在监牢2与村落商人对话，再返回森林村落找商人之妻汇报。



27 想要可爱的东西

发生条件	完成支线任务23
发生场所	森林村落・民房2
受领对象	女孩子
任务报酬	随机道具

完成方法：带给她可爱的东西，“珊瑚碎片、有洞的乳酪、香甜饼干、黑珍珠、木雕熊、纪念品人偶”皆可，能换到随机的谢礼，包括“小齿轮（仅1次）、生命树果（仅1次）、发酵乳、青霉乳酪、肉干、咬了一口的面包、饮用水、10枚银币”。如果给了不可爱的东西，女孩子会生气得走掉，离开森林村落再进来她就会再次出现。

28 绝品的油

发生条件	4章以后
发生场所	水闸内部・玄关
受领对象	水闸守卫
任务报酬	随机道具

完成方法：带给他“骷髅油”，能换到随机的谢礼，包括“生命树果（仅1次）、龙的鳞片（仅1次）、药草糖浆、拉姆的葡萄酒、香甜饼干、蜂蜜、汤、10枚银币”。目标道具由魔物骷髅掉落。

29 石耳朵

发生条件	4章以后（与集会所的大叔对话后，离开贤者之乡再进来，受领对象才会登场）
发生场所	贤者之乡・集会所
受领对象	药物学者
任务报酬	魔法书、名声+100

完成方法：带给他3个“石像鬼的耳朵”，目标道具由魔物石像鬼掉落。

30 光辉的美食

发生条件	4章以后
发生场所	利盖尔村・广场
受领对象	学者风骨的男人
任务报酬	仙馔

完成方法：带给他“发酵乳”、“多玛的青苔”和“柳橙”，可重复换取报酬。最稀少的“多玛的青苔”，4章在秘密祠堂・米拉神像、多玛之塔・米拉神像，5章在多玛神殿・米拉神像调查都能获得，通关后在泰贝地下迷宫也有低几率掉落。

31 最强的盾

发生条件	4章以后
发生场所	利盖尔村・打铁铺
受领对象	打铁铺老板
任务报酬	龙盾

完成方法：带给他4片“龙的鳞片”。流程中就可以得到4片，分别在：①3章米拉神殿内部・米拉厅调查获得；②4章多尔科堡垒攻略战敌人掉落；③6章阿卡奈亚航路4之战敌人掉落；④支线任务25报酬之一。此外，击倒龙族敌人也有5%的几率掉落。

32 神的饮料

发生条件	6章
发生场所	贤者之乡・广场
受领对象	大魔道士
任务报酬	琼浆玉液

完成方法：带给他“石像鬼的耳朵”、“药草糖浆”、“骷髅油”和“多玛的青苔”，可重复换取报酬。最稀少的“多玛的青苔”，4章在秘密祠堂・米拉神像、多玛之塔・米拉神像，5章在多玛神殿・米拉神像调查都能获得，通关后在泰贝地下迷宫也有低几率掉落。

33 遥远的大地

发生条件	6章
发生场所	索菲亚港・出入口
受领对象	异国商人
任务报酬	霸者金币3枚、名声+500

完成方法：答应护送商人，到达富丽雅港后自动完成。

资料列表

勋章一览

本作设计了4行×8列共32枚勋章，类似索尼和微软的奖杯/成就系统，达成特定条件就能解锁。已获得的勋章会陈列在简历卡中，通过瞬缘通信让其他玩家看到，还能提高名声。不过游戏中的官方条件较为模糊，下面给出详细的获得条件。注意“深厚情谊”勋章要求的并不是观看A级支援对话，而是同伴在据点随机出现时所能触发的对话；“电击作战”的回合数要求除了包括流程强制战外，迷宫中和大地图的遭遇战也包含其中，故一定要速战速决，并尽量减少战斗次数。

编号	勋章名称	获得条件	提高名声
1-1	初次胜利	通过序章的墓地之战	100
1-2	索菲亚的英雄	通过1章的索菲亚城堡解放战	200
1-3	圣庙的守卫	通过2章的魔兽讨伐战	200
1-4	夺回圣地	通过3章的米拉神殿解放战	300
1-5	终结战争	通过4章的利盖尔城堡攻略战	500
1-6	人类的创世纪	通过5章的最终决战，迎来结局	1000
1-7	战略性撤退	初次撤退	100
1-8	战斗技术	初次使用战技	100
2-1	地利	身处40以上的地形效果战斗10次以上	100
2-2	时间齿轮	初次使用米拉齿轮	100
2-3	骑士勋章	名声超过1300	300
2-4	将军勋章	名声超过13148	1000
2-5	霸王勋章	名声超过56434	2000
2-6	送葬者	击倒不死族敌人累计300名以上（*注1）	1000
2-7	三角攻阵	初次使用战技“三角攻阵”	300
2-8	战神的化身	初次使用阿鲁姆的奥义“霸神断龙剑”	500
3-1	女神的化身	初次使用赛莉卡的奥义“真末世烈焰”	500
3-2	名匠的利刃	初次通过炼成强化任意武器	300
3-3	阿卡奈亚的神器	集齐阿卡奈亚王族的3件神器，即墨丘利剑、古拉迪乌斯、帕提亚	2000
3-4	深厚情谊	观看过20人以上的据点对话最终阶段	1000
3-5	压倒性成长	1次升级时提升5种以上的能力	1000
3-6	美食家的作风	食用过30种以上的食物	1000
3-7	身经百战的勇士	战斗次数累计超过500场	1000
3-8	不灭的军团	战斗次数累计超过2000场	2000
4-1	生命的沉重	经典模式通关	2000
4-2	瓦伦西亚的霸王	困难难度通关	2000
4-3	屠龙者	击倒龙族敌人累计300头以上（*注2）	1000
4-4	黄金收藏家	持有的霸者金币超过30枚	1000
4-5	绝望的脉动	击倒泰贝地下迷宫的隐藏BOSS	3000
4-6	电击作战	战斗回合数累计少于500回合的情况下通关	3000
4-7	神秘遗物	集齐流星、太阳、月光3件武器	3000
4-8	火焰纹章	同时满足“经典模式+困难难度”通关，且通关时没有角色阵亡	4000

注1：不死族敌人包括——僵尸、木乃伊、骷髅、巫妖、德拉库、得摩斯、泰坦。
注2：龙族敌人包括——龙僵尸、白龙、火龙、大衮、法夫纳。

角色加入&支援关系

下表列出本作全部的可操作角色，包括加入时机和场所。第二行的支援关系分为两种：“支援对话”表示能触发C、B、A三个等级对话的同伴；“隐藏支援”表示无法触发对话、但战斗中有支援补正效果的同伴。

头像	名字	加入时机&场所丨支援关系
	阿鲁姆	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：克莱尔、迈森、艾菲；隐藏支援：格莱、罗宾、克里夫、赛莉卡
	卢卡	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：克雷贝；隐藏支援：克莱尔、弗鲁斯、帕伊宋
	格莱	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：罗宾、克莱尔；隐藏支援：阿鲁姆、克里夫、迈森、赛莉卡
	罗宾	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：格莱、克里夫；隐藏支援：阿鲁姆、克莱尔、迈森、赛莉卡
	克里夫	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：罗宾；隐藏支援：阿鲁姆、格莱、迈森、赛莉卡
	艾菲	加入时机&场所：第1章·拉姆村
		支援对话：阿鲁姆、希尔科；隐藏支援：迈森
	希尔科	加入时机&场所：第1章·盗贼祠堂
		支援对话：艾菲；隐藏支援：杰西
	克莱尔	加入时机&场所：第1章·南方堡垒
		支援对话：阿鲁姆、格莱、迪优特；隐藏支援：卢卡、克雷贝、玛蒂尔达
	克雷贝	加入时机&场所：第1章·解放军据点
		支援对话：卢卡、玛蒂尔达；隐藏支援：克莱尔、弗鲁斯、帕伊宋
	弗鲁斯	加入时机&场所：第1章·解放军据点
		支援对话：帕伊宋；隐藏支援：卢卡、克雷贝
	帕伊宋	加入时机&场所：第1章·解放军据点
		支援对话：弗鲁斯；隐藏支援：卢卡、克雷贝
	鲁特	加入时机&场所：第3章·森林村落
		支援对话：迪优特；隐藏支援：无
	玛蒂尔达	加入时机&场所：第3章·多哲堡垒
		支援对话：克雷贝；隐藏支援：克莱尔
	迪优特	加入时机&场所：第3章·水闸内部
		支援对话：鲁特、克莱尔；隐藏支援：无
	缇塔	加入时机&场所：第4章·奴伊巴巴馆
		支援对话：吉克；隐藏支援：无
	吉克	加入时机&场所：第4章·利盖尔村
		支援对话：缇塔；隐藏支援：无
	迈森	加入时机&场所：第4章·利盖尔城堡
		支援对话：阿鲁姆；隐藏支援：格莱、罗宾、克里夫、艾菲、诺玛
	赛莉卡	加入时机&场所：第2章·修道院
		支援对话：梅伊、阿特拉斯、诺玛、孔拉特； 隐藏支援：阿鲁姆、格莱、罗宾、克里夫、艾菲、波依、杰妮
	梅伊	加入时机&场所：第2章·修道院
		支援对话：赛莉卡、波依；隐藏支援：杰妮、诺玛
	波依	加入时机&场所：第2章·修道院
		支援对话：梅伊；隐藏支援：赛莉卡、杰妮、诺玛
	杰妮	加入时机&场所：第2章·修道院
		支援对话：索尼娅；隐藏支援：赛莉卡、梅伊、波依、诺玛
	赛巴	加入时机&场所：第2章·诺瓦港
		支援对话：杰西；隐藏支援：无
	巴尔博	加入时机&场所：第2章·海盗堡垒
		支援对话：雷欧；隐藏支援：卡姆依
	卡姆依	加入时机&场所：第2章·海盗堡垒
		支援对话：雷欧；隐藏支援：巴尔博
	雷欧	加入时机&场所：第2章·海盗堡垒
		支援对话：巴尔博、卡姆依；隐藏支援：无
	帕奥拉	加入时机&场所：第3章·索菲亚港
		支援对话：卡秋雅、爱丝特；隐藏支援：无
	卡秋雅	加入时机&场所：第3章·索菲亚港
		支援对话：帕奥拉、爱丝特；隐藏支援：无
	阿特拉斯	加入时机&场所：第3章·山中村落
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：无
	杰西	加入时机&场所：第3章·沙漠堡垒
		支援对话：赛巴、迪恩；隐藏支援：希尔科
	索尼娅	加入时机&场所：第3章·吉斯城堡
		支援对话：杰妮；隐藏支援：无
	迪恩	加入时机&场所：第3章·吉斯城堡
		支援对话：杰西；隐藏支援：无
	爱丝特	加入时机&场所：第3章·吉斯城堡
		支援对话：帕奥拉、卡秋雅；隐藏支援：无
	诺玛	加入时机&场所：第4章·米拉神殿
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：迈森、梅伊、波依、杰妮
	孔拉特	加入时机&场所：第4章·多尔科堡垒
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：无

注：由于索尼娅和迪恩只能二选其一加入，想要看全支援对话，必须开两个存档。

角色成长率&上限

下表给出所有角色成长率的官方数据，分为9个等级，按照G＜F＜E＜D＜C＜B＜A＜S表示成长率越来越高，H表明完全不会成长。第二行则是角色各项能力的成长上限，本作中并不存在职业影响上限的设定，当能力达到上限时数字为绿色。

名字	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
阿鲁姆	B	C	B	C	D	C	G
	52	41	41	39	39	41	40
卢卡	C	E	D	E	E	C	G
	52	40	40	38	40	42	40
格莱	C	D	E	E	E	E	H
	52	42	39	40	40	39	40
罗宾	D	E	C	E	E	E	H
	52	39	42	39	40	40	40
克里夫	D	E	C	B	F	D	H
	52	40	39	41	39	41	40
艾菲	D	D	E	E	E	D	G
	52	41	39	40	39	41	40
希尔科	C	D	D	E	B	D	G
	52	40	40	39	41	40	40
克莱尔	D	D	B	A	C	E	G
	52	40	40	41	41	38	40
克雷贝	B	D	D	E	E	E	G
	52	42	40	39	40	39	40
弗鲁斯	D	D	E	D	D	E	G
	52	40	39	41	40	40	40
帕伊宋	C	D	E	B	F	E	G
	52	40	39	42	39	40	40
鲁特	C	E	S	D	C	D	G
	52	38	43	40	40	39	40
玛蒂尔达	D	C	C	B	C	D	G
	52	39	40	41	41	39	40
迪优特	E	A	D	B	D	F	G
	52	43	38	41	40	37	40
缇塔	E	C	C	D	D	E	G
	52	42	40	40	37	41	40
吉克	B	C	B	B	D	C	G
	52	41	40	41	40	38	40
迈森	F	G	G	G	G	G	G
	52	41	41	39	39	41	40
赛莉卡	C	B	C	C	C	D	G
	52	42	40	40	39	39	40
梅伊	D	B	D	D	D	E	G
	52	42	40	40	40	38	40
波依	B	C	B	E	E	C	G
	52	40	41	40	39	40	40
杰妮	E	B	C	E	D	F	G
	52	41	41	39	40	39	40
赛巴	B	D	E	D	E	C	H
	52	40	40	40	39	41	40
巴尔博	B	D	D	E	E	C	G
	52	41	40	38	38	42	40
卡姆依	C	D	E	D	E	E	H
	52	41	39	41	39	40	40

热门攻略

攻略透解

火焰之纹章 回响 另一位英雄王

名字	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
雷欧	C	E	C	E	E	E	G
	52	39	42	40	40	39	40
帕奥拉	C	B	C	E	E	C	G
	52	41	41	39	39	40	40
卡秋雅	D	D	C	B	E	D	G
	52	40	41	41	39	39	40
阿特拉斯	C	C	E	E	E	E	H
	52	42	40	39	40	39	40
杰西	D	D	D	C	B	E	H
	52	39	40	40	43	39	40
索尼娅	D	C	C	D	E	D	G
	52	41	42	39	38	40	40
迪恩	B	C	D	D	F	D	H
	52	41	40	39	38	41	40
爱丝特	D	B	C	D	B	C	G
	52	41	40	39	41	39	40
诺玛	F	F	E	F	G	G	G
	52	42	40	40	39	39	40
孔拉特	C	E	B	C	D	C	G
	52	37	43	39	39	42	40

职业成长补正

角色当前的职业会也对能力成长起到一定补正作用，下表给出职业成长补正的官方数据（不包括DLC职业）。分为5个等级，B<A<S表示补正越来越高，C表明无补正，D则为负补正。角色升级时的加点概率以“角色成长率+职业成长补正+道具成长补正”为最终结果，因此即使是RES成长率为H、职业补正为C的情况下，装备DLC中得到的十二星座星之碎片或星之宝珠，也还是有机会提升魔防的。

职业	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
村民（男）	C	C	C	C	C	C	C
村民（女）	C	C	C	C	C	C	C
战马骑士	C	C	C	C	C	C	C
圣骑士	C	C	C	C	C	C	C
黄金骑士	C	C	C	C	C	C	C
士兵	A	A	C	D	D	A	C
重骑士	A	A	C	D	D	A	C
重骑将军	A	A	C	D	D	A	C
佣兵	C	D	A	A	C	D	C
剑客	C	D	A	A	C	D	C
魔战士	C	D	A	A	C	D	C
弓箭手	D	C	S	D	C	D	C
狙击手	D	C	S	D	C	D	C
弓骑士	D	C	S	D	C	D	C
飞马骑士	D	D	C	A	A	D	C
圣飞马骑士	D	D	C	A	A	D	C
魔道士（男）	C	A	A	C	C	D	C
贤者	C	A	A	C	C	D	C
魔道士（女）	D	A	D	A	C	D	B
神官	D	A	D	A	C	D	B
修女	D	C	C	C	A	D	B
圣女	D	C	C	C	A	D	B
战士	C	C	C	C	C	C	C
勇者	C	C	C	C	C	C	C
神官（赛莉卡）	C	C	C	C	C	C	C
公主	C	C	C	C	C	C	C

技能一览

被动技能	效果	关联装备/职业/角色
赤红诅咒	使周边3格内的敌人回避值下降20	造物
重塑	升级时，异于本身资质的部分将会成长	恶魔戒指
祈祷	受到使HP为0的攻击时，将以幸运×2的几率存活	祈祷戒指
治愈之光	每回合相邻单位的HP均恢复5	圣女
怨声	不受攻击射程影响，必定进行反击	怨念戒指
恢复效果	每回合HP均恢复5	龙盾、所有戒指、神圣系装备等
神（造物）	由神之力与负面意念所形成的邪龙	造物
神（多玛）	持续追求力量，最后失去自我的神龙	多玛
弑神	可将【神】消灭	法尔西昂
怪声	若攻击命中，将使对手陷入【封锁魔法】状态	石像鬼
骑马	骑着马奔驰战场，高移动力	战马骑士、圣骑士、黄金骑士、弓骑士
骑马特效	对持有【骑马】的对手具有攻击特效	骑士杀手
契约	使用魔法时，将不消耗HP	朱达、莉奈雅等
邪龙鳞片	所受伤害减半	造物
重装备	弓所造成的伤害减半	重骑将军、魔人
净化	不会受到来自地形的伤害	圣女
上级魔物	获得力量而进化的魔物，可使灭魔无效化	巫妖、比格鲁、魔人等
异常状态无效	不会陷入毒、麻痹等异常状态	朱达、多玛、造物
圣域	【魔物】系所造成的伤害减半	圣盾
生命吸收	若击败对手，则吸收其HP	黑暗之剑、恶魔之斧
漆黑刺棘	邪龙的刺棘，对范围内的敌人造成伤害	造物
退魔	对持有【魔物】系的对手时，力量+10	圣飞马骑士
力之业火	命中、回避各提升10	贝尔克特、莉奈雅
转移	传送到对手附近，并进行行动	魔女、维斯塔
多玛的加护	借助多玛之力，封锁对手的攻击	朱达
肉体召唤	每回合HP均恢复5	祈祷师
诅咒	有一定几率对使用者施以诅咒	黑暗之剑、恶魔之斧
破邪	魔法所造成的伤害减半	魔战士
飞行	移动或战斗时，将不受地形影响	飞马骑士、圣飞马骑士、石像鬼、比格鲁、龙僵尸等
飞行特效	对持有【飞行】的对手具有攻击特效	所有弓系装备
暴击全回避	不会受到暴击攻击	米拉戒指
分裂	以一定几率进行分裂	比格鲁
魔道	黑魔法的射程增加2格	魔道戒指
魔防+5	魔防提升5	魔战士
魔法威力+5	黑魔法的攻击力提升5	魔法书
魔法武器	将此武器的攻击视为魔法攻击	雷之剑、光之弓
魔物	受诅咒的生物，具有高生命力	僵尸、骷髅、石像鬼等
魔物特效	对持有【魔物】系的对手具有攻击特效	神圣系武器
妄执	弓和魔法所造成的伤害减半	克里姆希尔特（贝尔克特持有的代价之枪）
弓射程+1	弓的攻击射程增加1格	弓箭手
弓射程+2	弓的攻击射程增加2格	狙击手、弓骑士
铠兵	穿着铠甲的士兵，以高防御力著称	重骑士、重骑将军、守护者
铠兵特效	对持有【铠兵】的对手具有攻击特效	刺剑
龙族	存在稀有的龙族，具有压倒性的力量	火龙、大衮等
磨炼	黑魔法的命中率提升10%	贤者

魔法一览

白魔法	效果	消耗HP	射程	恢复力	命中	重量
圣愈	恢复一名相邻我方单位的HP	1	1	8	—	—
远程圣疗	恢复一名未相邻我方单位的HP	3	1～ATK	6	—	—
全体圣疗	恢复范围内我方单位的HP	12	1～ATK/2	6	—	—
传送	使一名相邻我方单位以ATK/2的范围移动	8	1	—	—	—
自我传送	使自己移动至我方单位附近	5	—	—	—	—
救援	使一名未相邻我方单位移动至自己附近	6	1～ATK/2	—	—	—
再来	使一名已行动的我方单位可再次行动	24	1	—	—	—
召敌	使不相邻的对手移动至自己附近	12	1～ATK/4	—	70	—
冰封	封锁一名敌人的移动1回合	11	1～ATK/4	—	70	—
沉默	封锁一名敌人的魔法1回合	10	1～ATK/4	—	70	—
灭魔	消灭范围内部分魔物	14	1～ATK/2	—	65	—
幻影	召唤幻影兵（包括士兵、飞马骑士、魔战士，最多8名）	12	—	—	—	—
弥赛亚	敌方专用，自黑暗中召唤邪恶的存在（包括僵尸、比格鲁、龙僵尸、魔女等）	0～6	—	—	—	—

黑魔法	效果	消耗HP	射程	威力	命中	重量
圣吸	神圣魔法，吸收对手的HP	0	1～2	0	60	2
火焰	一般的炎魔法	1	1～2	3	80	3
雷电	雷魔法，攻击远处的对手	2	1～3	4	70	5
埃克斯卡利伯	风魔法，容易使出暴击	3	1～2	5	95	20
天使	神圣魔法，对魔物具有攻击特效	4	1～2	7	90	4
辉光	强力的光魔法，以闪光包覆对手	6	1～2	12	80	8
光箭	光魔法，向远处的对手射出光之箭矢	8	1～3	16	70	11
末世烈焰	究极魔法，以无数火焰烧尽对手	10	1～2	20	95	14
多拉	敌方专用，毒魔法	1	1～2	3	80	3
史莱姆	敌方专用，唤出诅咒生物的魔法	2	1～3	10	70	6
死神	敌方专用，死亡魔法	5	1～3	14	70	9
美杜莎	敌方专用，使对手的HP降为1，若其HP已经为1，则击败对手	7	1～5	0	70	11
眼球光束	敌方专用，邪神魔法	0	1～5	10	55	8
眼珠	敌方专用，邪神魔法，封锁对手的行动	0	1～5	10	80	10

战技一览

主动战技	效果说明	消耗HP	射程	威力	命中	回避	暴击	关联装备	次数
大弩枪	攻击远处的对手	6	+2	+2	+10	—	—	撒乌尼昂	25
一击即离	施以着重回避的攻击	1	—	+2	+10	+30	—	铁枪	20
替换	与我方单位交换位置	0	—	—	—	—	—	革盾、福格家之盾、皇帝盾、索菲亚宝剑、撒乌尼昂	5
复仇	以自身所受的一半伤害增加其攻击力	5	—	+3	+20	—	—	多玛枪	20
远雷	高举剑攻击远处的敌人	4	+1	+2	—	—	—	雷之剑	20
大盾	物理攻击所造成的伤害减半	3	—	—	—	—	—	多玛盾	20
迅影刺击	无视地形进行攻击	3	—	+2	—	+20	+10	刺剑	15
合围之箭	若攻击命中，则封锁对手的移动1回合	4	—	—	+15	—	—	长弓	20
疾风横扫	不会受到对手的反击	4	—	+3	+20	—	+10	铁剑	25
曲射	向对手死角射出箭矢，高命中率	1	—	+1	+30	—	—	铁弓	15
驾雾	进行此攻击时，将获得对魔法的抗性（魔法伤害-10）	3	—	+2	+15	+10	—	银枪	20
冲敌斩	战斗结束后，与对手交换位置	3	—	+2	+20	—	+10	伊鲁威	10
破敌斩	战斗结束后，移动至对手后面1格	3	—	+2	+20	—	+10	勇者之剑、双手大剑	10
交叉斩	施以交叉攻击，高命中率	3	—	+3	+30	—	—	钢剑	20
月光闪	攻击必定命中	10	—	+12	+500	—	+10	月光	30
强弓	放出提高威力的箭矢	2	—	+8	+10	—	—	钢弓	20
烈击	施以蓄力的一击	1	—	+5	+10	—	—	铁剑、伊鲁威	10
虎神五行剑	以使用者的技巧值增加其攻击力	8	—	+5	+30	—	—	双手大剑	25
击杀破甲冲	对持有【铠兵】的对手具有攻击特效	4	—	+5	+15	—	—	伊鲁威	20
珊瑚遁法	地形效果变为2倍	2	—	—	—	—	—	珊瑚戒指、福格家之盾	15
狮王架势	施以强力的一击，且必定后攻	3	—	+3	+20	-30	+50	皇帝枪	25
狮子连斩	施以二连击	6	—	+5	+20	+10	—	王族之剑	20
真末世烈焰	赛莉卡的奥义	14	+1	+24	—	—	—	索菲亚宝剑	25
圣天弓	对持有【魔物】系的对手具有攻击特效	4	—	+5	+20	—	—	光之弓	20
清流剑	施以兼具回避的闪击	3	—	+3	+10	+40	+20	银剑	20
旋风枪	对一名相邻的敌人进行蓄力攻击	5	—	+10	+20	—	—	钢枪	20
弑骑一击	对持有【骑马】的对手具有攻击特效	4	—	+5	+15	—	—	罗姆菲亚	15

注："次数"指的是装备该道具发生战斗的次数，满足数值即可习得相应战技。

主动战技	效果说明	消耗HP	射程	威力	命中	回避	暴击	关联装备	次数
冲撞	将我方单位推进1格	0	—	—	—	—	—	铁盾、利昂家之盾、皇帝枪、皇帝盾	10
大地的加护	魔法攻击所造成的伤害减半	4	—	—	—	—	—	王族之盾	25
大地的恩惠	若击败敌方，则可获得食物	2	—	+3	+20	+5	+5	黄金短剑、米拉弓	25
太阳冲	施以威力强大的一击	10	—	+20	+15	—	—	太阳	30
战车	战斗结束后，使对手推进1格	4	—	+4	+10	+10	—	银枪	20
燕返	对持有【飞行】的对手具有攻击特效	4	—	+5	+15	—	—	勇者之剑	25
手下留情	使对手的HP剩1	0	—	—	+20	—	—	刺剑、王族之剑、索菲亚宝剑、皇帝枪	5
绝杀	若能击败对手，则攻击必定命中	4	—	+3	+20	—	—	刺剑	20
三角攻阵	与姐妹联手，进行连续攻击	10	—	+8	+30	—	+40	（飞马三姐妹专用）	—
霸神断龙斩	阿鲁姆的奥义	16	+2	+14	—	—	—	王族之剑、法尔西昂	50
猎箭齐发	进行高速的二连射	8	—	+1	+15	—	+10	必杀弓	20
封魔之箭	若攻击命中，则封锁对手的魔法1回合	4	—	—	+15	—	—	银弓	25
魔焰双连击	施放蕴含魔力的二连击	15	—	—	—	—	—	淑女剑	20
忘我・无底弓	攻击极远处的对手	8	+3	+4	+30	—	—	帕提亚	30
防御态势	物理攻击所造成的伤害-5	1	—	—	—	—	—	钢盾、利昂家之盾、皇帝盾、撒乌尼昂	15
丰穰之力	以所造成的伤害恢复自身HP	0	—	—	+10	—	—	黄金短剑、米拉弓	10
魔刃	施以带有魔力的攻击	3	—	+7	+10	—	—	淑女剑	15
碎铠	对持有【铠兵】的对手具有攻击特效	4	—	+4	+10	—	—	钢枪、罗姆菲亚	15
雷迅	对一名相邻的敌人进行强力攻击	8	-1	—	+30	+15	—	雷之剑	20
破轮斩	使对手的一半防御力无效	7	—	+4	+20	+20	+20	银剑	20
龙霞	以使用者的速度值增加其攻击力	8	—	+5	+20	—	—	罗姆菲亚	20
流星刃	连续进行五次伤害值为一半的攻击	10	—	—	+15	—	—	流星	30
一刀两断	施以大力一击	2	—	+4	+10	—	+30	钢剑、双手大剑	15
长弓枪	对一名不相邻的敌人进行掷枪攻击	3	+1	+1	—	—	—	铁枪	20
超级地震	大地魔法，对敌方全体造成伤害	0	全体	8～18	—	—	—	敌方夏米尔、多玛特有	—





文 昂星团、乌冬 美编 咕噜

本辑《掌机王 PLUS》推出之时，和本作的发售时间早已相隔近 3 个月，相信从发售日就开始奋斗的猎人们在看到这篇攻略的时候已经把游戏研究得差不多了。这次的攻略就以归纳本作的新内容为主，希望能成为各位猎人在研究之路上的一股助力。

3DS

怪物猎人 ××		Capcom	
モンスタ - ハンタ - ダブルクロス		动作	日版
2017 年 3 月 18 日	本地 1 人、局域网 1 ~ 4 人、互联网 1 ~ 4 人	对应邂逅通信 / 扩张右滑杆	
售价为 6264 日元			



继承要素

游戏能够继承SD卡内的《MH××》存档，继承内容为所持金、物品、装备、任务完成度、狩技、随从猫。HR（猎人等级）、公会卡片好友和公会卡片友好度重置，DLC内容要重新下载，在前作已经上位解禁猎人统一从HR8开始计算。



改动部分

前作的部分系统在本作中有些许改动，下面逐个列出。

●炼金系统可在自宅的房间服务NPC处实行。

●狩技槽积蓄效率减半，前作部分利用狩技实行的完美循环战术失效。

●联机时能与其他玩家一同完成村民委托，无论谁接任务都能完成。

●在据点时，下屏增加“通信切替”按钮，能直接通过它进行联机。

●近战武器的最高斩味颜色改为紫色，伤害倍率比白斩更高。

●任务列表中，任务名呈蓝色字体的为本作新增的任务，前作的旧任务则是黑色字体显示。

●集会所上位任务中增加了个别新怪物和前作中DLC任务里才会出现的狩猛怪物的任务。

●公会卡片勋章部分新增“龙识船”一项。

G 级内容

本作新增G级任务、G级素材和G级装备，所谓的“G级”就是新的难度标签。前作把任务难度由低到高分为了下位、上位两个级别，而G级则是比上位更难的级别。G级任务只能在集会酒场里接受，任务中出现的怪物的攻击力和血量比上位怪物要多得多，而且还会使用新的招式，提升了不少狩猎难度。不过高风险伴随着高回报，在该难度下所获得素材的质量也更好，可用于制作G级装备，这些装备的攻击力、防御力和技能搭配也强于原本的上位装备。

G 级防具的防御力

G级装备打破了同系列剑士和射手防具的防御力数值比为2:1的规律，G级射手防具的防御力数值超过了同系列G级剑士防具防御力的一半，加大了射手的存活率。

新据点——龙识船

本作追加的剧情与能飞在空中的龙识船有关，我们的猎人登上了船，帮助船上的调查队和研究员对怪物的生态展开调查。

龙识船由3艘飞船构成，龙识船本体位于正中间，内有猎人的房间，还有研究员、猫娘所在的研究室；龙识船左侧为商船，杂货屋、武具屋兼加工屋、**オトモ**武具屋都在这里；龙识船右侧为集会酒场，是接受G级任务和进行联机的场所。

研究室

研究室的猫娘功能与前作相同，与其对话即可雇佣或解雇随从猫。这里的主要功能集中在坐在内部的“龙识船研究员**ネコ**”上，完成特定任务之后即可解锁研究室扩张和道具输送队系统，与龙识船研究员**ネコ**对话即可选择相应的功能。



研究室扩张

在这里消耗龙历院点数和素材“灼けた甲壳”即可扩张游戏机能，“灼けた甲壳”的概述在后文的地图部分列出。下面是所有研究室扩张的内容。



项目	作用	扩张费用	解放条件
アイテムボックス扩张【序】	道具箱增加3页	3000pts	初期拥有
アイテムボックス扩张【匠】	道具箱增加3页	5000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
アイテムボックス扩张【极】	道具箱增加3页	8000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
基本セット【采集】	增加龙识船支援项目	2000pts	初期拥有
基本セット【地图】	增加龙识船支援项目	2000pts	初期拥有
寒冷地セット	增加龙识船支援项目	2000pts、灼けた甲壳×1	初期拥有
热带地セット	增加龙识船支援项目	2000pts、灼けた甲壳×3	初期拥有
回复セット【基本】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
回复セット【熟练】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
回复セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
爆弹セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
闪光玉セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
粉尘セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
捕获セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
回复セット【对毒】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
こやしセット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
狩猎セット【归还】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
采掘セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
虫采セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
秘药セット	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
回复セット【对被弹】	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
回复セット【特别】	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
粉尘セット【特别】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
狩猎セット【狩技】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
秘药セット【特别】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
回复セット【特殊行动】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
武器开发：大剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：太刀	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ランス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ガンランス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：片手剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：双剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ハンマ-	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：狩猎笛	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：スラッシュアックス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：チャ-ジアックス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：操虫棍	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ライトボウガン	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ヘビィボウガン	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：弓	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
オトモ武器开发	随从猫武具屋追加新武器	3000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
オトモ防具开发	随从猫武具屋追加新防具	3000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
オトモ武器开发【G级】	随从猫武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
オトモ防具开发【G级】	随从猫武具屋追加新防具	5000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
ハンタ-防具合成【头】	可进行头部防具合成	5000pts、灼けた甲壳×5	完成“酒场の看板娘の依赖”
ハンタ-防具合成【胴】	可进行胴部防具合成	10000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンタ-防具合成【腕】	可进行腕部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンタ-防具合成【腰】	可进行腰部防具合成	8000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンタ-防具合成【脚】	可进行脚部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
オトモ防具合成【头】	可进行随从猫头部防具合成	3000pts、灼けた甲壳×3	完成“酒场の看板娘の依赖”
オトモ防具合成【胴】	可进行随从猫胴部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×3	G级解禁
防具合成の研究：红兜	可进行“红兜青熊兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成红兜青熊兽的所有特殊任务
防具合成の研究：大雪主	可进行“大雪主白兔兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成大雪主白兔兽的所有特殊任务
防具合成の研究：矛碎	可进行“矛碎盾蟹”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成矛碎盾蟹的所有特殊任务
防具合成の研究：紫毒姬	可进行“紫毒姬雌火龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成紫毒姬雌火龙的所有特殊任务
防具合成の研究：岩穿	可进行“岩穿鬼蛙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成岩穿鬼蛙的所有特殊任务
防具合成の研究：白疾风	可进行“白疾风迅龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成白疾风迅龙的所有特殊任务
防具合成の研究：宝缠	可进行“宝缠爆锤龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成宝缠爆锤龙的所有特殊任务
防具合成の研究：只眼	可进行“只眼黑狼鸟”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成只眼黑狼鸟的所有特殊任务
防具合成の研究：黑炎王	可进行“黑炎王雄火龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成黑炎王雄火龙的所有特殊任务
防具合成の研究：金雷公	可进行“金雷公雷狼龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成金雷公雷狼龙的所有特殊任务
防具合成の研究：荒钩爪	可进行“荒钩爪轰龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成荒钩爪轰龙的所有特殊任务
防具合成の研究：烬灭刃	可进行“烬灭刃斩龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成烬灭刃斩龙的所有特殊任务
防具合成の研究：胧影	可进行“胧影夜鸟”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成胧影夜鸟的所有特殊任务
防具合成の研究：铠裂	可进行“铠裂镰蟹”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成铠裂镰蟹的所有特殊任务
防具合成の研究：天眼	可进行“天眼泡狐龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成天眼泡狐龙的所有特殊任务
防具合成の研究：青电主	可进行“青电主电龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成青电主电龙的所有特殊任务
防具合成の研究：银岭	可进行“银岭巨兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成银岭巨兽的所有特殊任务
防具合成の研究：鏖魔	可进行“鏖魔角龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	完成鏖魔角龙的所有特殊任务

道具运输队

开启研究室的功能后，道具运输队系统也随之开启，玩家可以在研究室或自宅箱子的“**アイテムお届け队**”一项中选择道具套组，只要在下次的任务中满足条件，那么支援道具就会通过一枚小火箭送到猎人所在的区域。每一种道具套组都需要消耗龙历院点数，而且仅作用于下一次狩猎。除了初始的3个套组外，其余的都要通过研究室扩张开启，下面列出游戏中全部道具套组的资料。



道具套组	内容	所需点数	解放条件
基本セット【采集】	ボロピッケル×5（持有数0时）、ボロ虫あみ×3（持有数0时）	400pts	研究室扩张
基本セット【回复】	应急药×3（任务开始3分钟）、携带食料×3（任务开始3分钟）	150pts	初期拥有
基本セット【地图】	地图×1（任务开始时）、携带食料×3（任务开始3分钟）	100pts	研究室扩张
寒冷地セット	ホットドリンク×2（持有数0时）	300pts	研究室扩张
热带地セット	クーラードリンク×2（持有数0时）	300pts	研究室扩张
回复セット【基本】	应急药×7（任务开始5分钟）、应急药×7（任务开始10分钟）	400pts	研究室扩张
回复セット【熟练】	应急药グレート×3（任务开始5分钟）、应急药グレート×3（任务开始10分钟）	400pts	研究室扩张
回复セット【紧急】	应急药×5（任务开始时）、应急药×5（任务开始3分钟）	400pts	研究室扩张

道具套组	内容	所需点数	解放条件
爆弾セット	支给用大タル爆弾×2（任务开始10分钟）	300pts	研究室扩张
闪光玉セット	支给专用闪光玉×1（任务开始5分钟）、支给专用闪光玉×1（任务开始10分钟）、支给专用闪光玉×2（任务开始20分钟）	400pts	研究室扩张
粉尘セット	支给用生命の粉尘×2（任务开始5分钟）	500pts	研究室扩张
捕获セット	携带シビレ罠×2（任务开始10分钟）、捕获用麻酔玉×3（使用动作"イエ−イ"）	500pts	研究室扩张
回复セット【对毒】	解毒药×5（持有数0时）	300pts	研究室扩张
こやしセット	こやし玉×3（2只大型怪物同区时）	300pts	研究室扩张
狩猎セット【归还】	支给专用モドリ玉×1（完成副任务时）	200pts	研究室扩张
采掘セット【紧急】	ピッケル×5（持有数0时）	600pts	研究室扩张
虫采セット【紧急】	虫あみ×5（持有数0时）	400pts	研究室扩张
秘药セット	支给专用秘药×1（自己力尽一次）	500pts	研究室扩张
回复セット【对被弹】	应急药グレート×8（所受伤害超过一定量时）	600pts	研究室扩张
回复セット【特别】	应急药×5（任务开始5分钟）、应急药グレート×5（任务开始10分钟）、应急药グレート×5（任务开始15分钟）	1000pts	研究室扩张
粉尘セット【特别】	支给用生命の粉尘×2（任务开始5分钟）、支给用生命の粉尘×1（任务开始10分钟）	800pts	研究室扩张
狩猎セット【狩技】	支给用狩技ドリンク×2（任务开始5分钟）	400pts	研究室扩张
秘药セット【特别】	支给专用秘药×1（自己力尽一次）、支给专用秘药×1（自己力尽两次）	900pts	研究室扩张
回复セット【特殊行动】	应急药グレート×5（使用动作"イエ−イ"）	1000pts	研究室扩张

防具合成

所谓的防具合成，其实就是把一个装备作为基础，变成作为合成素材的装备的样子，基础装备本身的数值不变，俗称"幻化"。开启防具合成机能后，酒场的看板娘处会解锁对应的合成材料，花费一定材料和一些金钱就可以进行合成，若想让装备恢复原样，只要在研究室的防具合成项目下选择"防具の合成解除"即可分离还原。

这里要注意，作为素材的防具一旦合成就会从道具栏里消失。分离后，作为素材的防具将返回道具箱，但其强化等级归零。另外，已幻化的防具和DLC防具均无法参与合成。



集会酒场

前文已经说明了集会酒场就是新的集会所，G级任务只能在这里接受。集会酒场和前作的集会所一样，分为集会酒场和准备区域（准备エリア）两个部分，集会酒场里仍旧有艾鲁食摊和负责杂货屋、斗技大会的NPC，准备区域中也具备了自宅的箱子、床、房间服务、武具屋兼加工屋、**オトモ**武具屋这几个功能。除了以上旧功能外，集会酒场新增了具有全新功能的NPC"酒场の看板娘"，在她这里可用G级任务中获得的素材"ホ−ンズコイン"交换道具，还能改变集会酒场的BGM，下面就来介绍这两项功能。

与酒场看板娘交换的道具

ホ−ンズコイン只出现在G级主任务的报酬中，是必定获得的素材，它们的作用虽然仅限于和酒场の看板娘交换道具，不过看板娘这里有不少独有道具，其他手段均无法获得。下面列出可交换道具的列表和解锁条件。

名称	所需数量	解放条件
防具合成材・头	1	研究室扩张系统开放后完成"酒场の看板娘の依赖"
防具合成材・胴	2	G级解禁
防具合成材・腕	1	G级解禁
防具合成材・腰	1	G级解禁
防具合成材・脚	1	G级解禁
オトモ防具合成材・头	1	研究室扩张系统开放后完成"酒场の看板娘の依赖"
オトモ防具合成材・胴	1	G级解禁
生命の大粉尘	15	HR到达11
ちいさな研精石	6	初期拥有
高密度の研精石	8	HR到达10
酒场チケット	5	完成G级解禁任务
不屈の证	6	HR到达10
不屈の证G	8	完成G级解禁任务
钢のたまご	3	初期拥有
银のたまご	15	HR到达11
金のたまご	30	完成G级解禁任务
生肉	2	初期拥有
生焼け肉	2	初期拥有
LV2 彻甲榴弹	1	初期拥有
LV3 彻甲榴弹	2	HR到达10
LV2 扩散弹	1	初期拥有
LV3 扩散弹	2	HR到达10
LV1 灭龙弹	2	初期拥有
LV2 毒弹	2	初期拥有
LV2 麻痹弹	2	初期拥有
LV2 睡眠弹	2	初期拥有
LV2 减气弹	2	初期拥有
LV2 回复弹	1	初期拥有
捕获用麻醉弹	1	初期拥有

酒场BGM

选择BGM后，集会酒场内就会播放所选曲目，其中"酒场の看板娘セレクト"的曲目为集会酒场曲01～04随机播放。部分曲目要满足条件才能解锁。

曲名	解锁条件
酒场の看板娘セレクト	初期拥有
集会酒场曲01	初期拥有
集会酒场曲02	初期拥有
集会酒场曲03	初期拥有
集会酒场曲04	初期拥有
ココット村集会所曲	完成村★9任务"ライゼクス、再び！"
ポッケ村集会所曲	完成村★9任务"ガムート、再び！"
ユクモ村集会浴场曲	完成村★9任务"タマミツネ、再び！"
ベルナ村集会所曲	完成村★9任务"ディノバルド、再び！"
トラベルナ（カテイ）	初期拥有
トラベルナ（ミルシィ）	完成村★9紧急任务"恐れ见よ、赤き灾厄の彗星を"
MHXXエンディング	完成村★9紧急任务"恐れ见よ、赤き灾厄の彗星を"
可爱いアイル−（アレンジ）	G级解禁
英雄の证（アレンジ）	G级解禁

新风格

勇气风格

与武士道风格类似，是拥有特殊回避行动的风格，但两者的区别很大。武士道风格是运用瞬间回避完全避开攻击再用派生技能反击的风格，勇气风格则是先用大幅削减所受伤害的快速回避积累勇气槽，进入勇气状态后，在勇气槽耗尽前使用该状态专属的强力招式还击的风格，有"伤人先伤己"之势。

该风格的武器都有几个共通的特点：收刀动作变慢，同时全身发出蓝光，此时被攻击就会触发快速回避并积累勇气槽，收刀的动作还可以长按Y键持续收刀，直到耐力耗尽为止；持续收刀中按下X键可使出收刀取消攻击，击中目标能大幅积累勇气槽。

但同时也要注意以下几点：除了上述方法外，攻击打中目标也能积累少量勇气槽；快速回避后，角色呈收刀状态；持续收刀若把耐力耗尽，角色会陷入超长时间的硬直状态；在进入勇气状态前，武器可能会取消部分功能，比如重弩不能蹲射、太刀不能使用回避斩等等。

每个武器在勇气状态下的具体特征和用法请参考后文的"武器新风格"部分。

炼金风格

在保留了武器基本操作的基础上追加特殊道具"**マカ**炼金**タル**"和炼金槽，使用**マカ**炼金**タル**消耗炼金槽（最多5格）能做出多种炼金道具，辅助狩猎。炼金槽随着时间或角色做出的特定攻击而增加，使用**マカ**炼金**タル**进行炼金时，按下对应按键即可获得道具。当角色拥有多格炼金槽的时候，炼金中按下Y键即可消耗炼金槽提升阶段，以获得更强力的道具。炼金没有时间限制，只要按下B键回避即可取消炼金。

不同武器之间的炼金道具几乎一致（区别仅在于**レンキン**狩技砥石、**レンキン**狩技弹、**レンキン**狩技ピン），下页列出所有的炼金道具效果。

炼金道具		
道具名	阶段	作用
レンキンフ−ド	1	耐力上限增加12.5（小数点部分凑满1时才会起效），使用速度极快
レンキン狩技砥石	1	近战武器特有。和普通的砥石一样，另外一定时间内附带狩技槽积攒速度加快的效果
レンキン狩技弹	1	弩系武器特有。用该子弹击中目标时能比其他子弹增加更多的狩技槽
レンキン狩技ピン	1	弓特有。装备该瓶子击中目标时能比平时增加更多的狩技槽
レンキン活力剂	2	一定时间内体力逐渐回复，使用速度极快
レンキン音波爆弹	2	拿在手上5秒后产生音爆弹的效果，期间可以移动
レンキン耳栓	3	受怪物咆哮影响时消耗该道具以抵御咆哮的影响
レンキン速振药	3	5分钟内，炼金槽的积攒速度加快
レンキンフエ−ル	4	可以和部分炼金道具调和，生成更多的道具
レンキンバズ−カ	4	向前方抛物线射出炮弹
レンキン气合玉	5	增加同一区域内的同伴的狩技槽/支援槽
レンキン愈しタル	5	让同一区域内的同伴回复体力并治疗异常状态

据点功能升级

艾鲁食摊

完成部分新的村民委托，能为艾鲁食摊提供新的食材，以做出强力的料理，下面列出新增的料理组合与效果。

料理	食材1	食材2	效果
龙の合挽きハンバーグ	リュウのテール	ホロロース	体力30 耐力50 攻击力【中】防御力【中】
ホロロースの皇帝风マリネ	エンペラーセロリ	ホロロース	体力50 耐力25 攻击力【大】火属性耐性【小】
コダイオウイカの宫廷风煮つけ	エンペラーセロリ	コダイオウイカ	体力50 耐力25 攻击力【大】水属性耐性【小】
ドカ盛りアワビナス重ね蒸し	カタマリアワビ	ベルナス	体力50 耐力25 攻击力【大】雷属性耐性【小】
ドンドン纳豆イカソウメン和え	大ドンドン豆	コダイオウイカ	体力50 耐力25 攻击力【大】冰属性耐性【小】
ベルナスのウォッカ蒸し	ポッカウォッカ	ベルナス	体力50 耐力25 攻击力【大】龙属性耐性【小】
リモホロ・ミックスグリル	厚切リモ背肉	ホロロース	体力50 耐力25 防御力【大】火属性耐性【小】
甲胄スープのホロ叉烧面	珍味・甲胄鱼	ホロロース	体力50 耐力25 防御力【大】水属性耐性【小】
ベルナスの炮丸焼き	炮丸レタス	ベルナス	体力50 耐力25 防御力【大】雷属性耐性【小】
マスターイカフライバーガー	マスターベーグル	コダイオウイカ	体力50 耐力25 防御力【大】冰属性耐性【小】
ベルナスの吟醸酒粕渍け	大吟醸・龙ころし	ベルナス	体力50 耐力25 防御力【大】龙属性耐性【小】
ガッツリモ背肉丼	厚切リモ背肉	チヨモラン米	体力50 耐力25 火属性耐性【中】水属性耐性【中】
林檎王の厚切りミートパイ	厚切リモ背肉	林檎王【凛护】	体力50 耐力25 火属性耐性【中】雷属性耐性【中】
リモ背肉とチコフグのあら汁	厚切リモ背肉	天然チコフグ	体力50 耐力25 火属性耐性【中】冰属性耐性【中】
リモストロガノフ	厚切リモ背肉	ニャトーロマーネ	体力50 耐力25 火属性耐性【中】龙属性耐性【中】
至宝の林檎王リゾット	チヨモラン米	林檎王【凛护】	体力50 耐力25 水属性耐性【中】雷属性耐性【中】
特制チコフグ杂炊	チヨモラン米	天然チコフグ	体力50 耐力25 水属性耐性【中】冰属性耐性【中】
ほろ酔いワイン茶渍け	チヨモラン米	ニャトーロマーネ	体力50 耐力25 水属性耐性【中】龙属性耐性【中】
林檎王ニャトーコンポート	林檎王【凛护】	ニャトーロマーネ	体力50 耐力25 雷属性耐性【中】龙属性耐性【中】
チコフグと林檎王のセビーチェ	林檎王【凛护】	天然チコフグ	体力50 耐力25 雷属性耐性【中】冰属性耐性【中】
薫り高いチコフグのムニエル	天然チコフグ	ニャトーロマーネ	体力50 耐力25 冰属性耐性【中】龙属性耐性【中】

マカ炼金の藏

能重铸护石的炼金系统在本作中获得了大幅增强和优化，现在可直接在房间服务的NPC处使用该功能，联机的时候可以前往准备区域预约炼金。本作追加了能炼出“风化したお守り”的炼金术，猎人抵达HR9时预约次数从最初的3次增加至5次，G级解禁后更是多达10次，可谓便利了不少。

炼金术一览

炼金术名称	炼金材料	炼金结果	开启时期
なぞの炼金术	兵士/斗士の护石任意3个	なぞのお守り×1	初期开放
光明の炼金术	骑士/城塞の护石任意3个	光るお守り×1	初期开放
いにしえの炼金术	女王/王/龙の护石任意3个	古びたお守り×1	到达HR7
传承の炼金术	英雄/传说/天の护石任意3个	风化したお守り×1	到达HR10
天运の炼金术	除英雄/传说/天の护石外任意3个	なぞの/光る/古びたお守り合计1~6个	到达HR8
マカフシギ炼金术	除英雄/传说/天の护石外任意3个	风化したお守り0~2个和古びたお守り1~2个	到达HR10

护石对应表

鉴定前	鉴定结果	鉴定前	鉴定结果
なぞのお守り	兵士/斗士の护石	古びたお守り	女王/王/龙の护石
光るお守り	骑士/城塞の护石	风化したお守り	英雄/传说/天の护石

随从猫广场

随从猫道场

随从猫道场的修行一项中追加了项目“サポート・スキル变更”，在这里可以让随从猫花费1回合更改它的支援行动或技能，培养出最强的随从猫。更改次数不限，但每次只能更改一项，更改结果只会从上屏左侧的候补列表（觉えなおし候补）里随机取一。

随从猫探险队

随着G级任务的推进，探险队会开放G级探索任务，能从中获得G级素材。

探索地点	解锁条件	特色G级道具
森林地带	到达HR10	欠けた猫神像
砂漠地带	到达HR10	欠けた猫神像
寒冷地带	到达HR10	オオゲキ毒クモリ
湿原地带	到达HR10	祸々しい冥布
海岸地带	到达HR11	超绝豪华な遗物
火山地带	到达HR11	神代の破片

交易窗口

随着HR等级的提升，交易窗口的特别品一项中还会追加新道具。

追加物品	解锁条件	追加物品	解锁条件
龙识船チケット	完成村★9紧急任务	王铠玉	到达HR11
养虫エキス	到达HR9	ベルナチケットG	G级解禁
重铠玉	到达HR10	ココットチケットG	G级解禁
金刚原珠	到达HR10	ポッケチケットG	G级解禁
超养虫エキス	到达HR10	ユクモチケットG	G级解禁
明王原珠	到达HR11	龙历院チケットG	G级解禁

新增猎人技能

注：新增技能均为技能点积累到10即可发动，故发动技能的所需点数不再列出。

技能名	发动技能	效果说明
收刀研磨	挑战者の收刀	在怪物发怒的状态下收刀，有几率使武器研磨
刃鳞	刃鳞磨き	进行回避行动时会给武器研磨，弓则是接击瓶强化
里会心	痛恨会心	触发负会心时，有几率将其转化为会心
走行继续	キープラン	冲刺时即使耐力降低至25以下，也会保持冲刺动作
龙气	龙气活性	体力剩余2/3以下时，自身陷入龙属性异常状态，属性耐性和攻击力上升
我慢	虎视眈々	受到怪物的攻击造成损伤时，增加狩技槽、勇气槽和炼金槽
SP延长	SP时间延长	延长由SP狩技发动的SP状态
龙识船	龙识船の心	龙耐性【小】与细菌研究家的复合技能
飞行酒场	飞行酒场の心	KO术与笛吹き名人的复合技能
胧影	胧影の魂	高级耳栓、装填速度+3、心剑一体的复合技能
铠裂	铠裂の魂	ガード性能+2、收刀术的复合技能
天眼	天眼の魂	见切り+3、挑战者+1的复合技能
青电主	青电主の魂	超会心、连发数+1、斩れ味レベル+1的复合技能
银岭	银岭の魂	ランナー、钝器使い、通常弹・连射矢UP的复合技能
鏖魔	鏖魔の魂	攻击力UP【大】、回避性能+2的复合技能
真・红兜	真・红兜の魂	逆恨み、集中、ランナー的复合技能
真・大雪主	真・大雪主の魂	回避距离UP、乘り名人、スタミナ急速回复的复合技能
真・矛砕	真・矛砕の魂	业物、反动轻减+2、精灵の加护、体术+1的复合技能
真・岩穿	真・岩穿の魂	火事场力+2、拾い食い、炮术王的复合技能
真・紫毒姬	真・紫毒姬の魂	状态异常攻击+2、广域化+2、药草超强化的复合技能
真・宝缠	真・宝缠の魂	お守りハンター、英雄の护り、腹减り无效的复合技能
真・白疾风	真・白疾风の魂	回避性能+2、见切り+3、隐密的复合技能
真・只眼	真・只眼の魂	气绝无效、挑战者+2、不屈的复合技能
真・黑炎王	真・黑炎王の魂	风压【大】无效、攻击力UP【大】、火事场力+1的复合技能
真・金雷公	真・金雷公の魂	力の解放+2、体术+2、集中的复合技能
真・荒钩爪	真・荒钩爪の魂	早食い+2、高级耳栓、SP时间延长的复合技能
真・烬灭刃	真・烬灭刃の魂	斩れ味レベル+2、ボマー、弹导强化、砥石使用高速化的复合技能
真・胧影	真・胧影の魂	高级耳栓、装填速度+3、心剑一体（心眼+业物）的复合技能
真・铠裂	真・铠裂の魂	ガード性能+2、收刀术的复合技能
真・天眼	真・天眼の魂	见切り+3、挑战者+1的复合技能
真・青电主	真・青电主の魂	超会心、连发数+1、斩れ味レベル+1的复合技能
真・银岭	真・银岭の魂	ランナー、钝器使い、通常弹・连射矢UP的复合技能
真・鏖魔	真・鏖魔の魂	攻击力UP【大】、回避性能+2的复合技能
对钢龙	霞皮の护り	北风の狩人、风压【大】无效、だるま无效的复合技能
对霞龙	炎鳞の护り	毒耐性、盗み无效、自动マーキング的复合技能
对炎龙	钢壳の护り	南风の狩人、火耐性【大】、细菌研究家的复合技能
秘术	スキル加点+2	身上所触发的所有技能点数+2
护石强化	护石系统倍加	护石的技能点数翻倍
北辰纳豆流	ネバネバ剑法	不屈、ランナー、スタミナ夺取的复合技能
斩术	心剑一体	心眼、业物的复合技能
食欲	グルメ	早食い+2、お肉大好き、キノコ大好き的复合技能
职工	トラップマスター	ボマー、罠师的复合技能
刚腕	强打	スタミナ夺取、KO术的复合技能
祈愿	祝福	体力回复量UP、精灵の加护的复合技能
里稼业	暗跃	装填数UP、调合成功率+20%、隐密的复合技能
刀匠	真打	斩れ味レベル+1、攻击力UP【大】的复合技能
射手	刚弹	通常弹・连射矢UP、贯通弹・贯通矢UP、散弹・扩散矢UP的复合技能
状态耐性	护法	毒耐性、麻痹无效、睡眠无效、气绝无效的复合技能
怒	逆鳞	火事场力+2、根性的复合技能
回避术	轻业师	体术+1、回避性能+1的复合技能
居合	居合术【力】	拔刀术【力】、收刀术的复合技能

技能名	发动技能	效果说明
顽强	铁壁	防御力UP【中】、铁面皮的复合技能
刚击	无慈悲	见切り+2、弱点特效的复合技能
盾持	盾使い	ガード强化、スタミナ急速回复的复合技能
洁癖	舞踏家	フルチャージ、回避距离UP的复合技能
增幅	属物强化	属性攻击强化、アイテム使用强化的复合技能
护石收集	お守りマニア	お守りハンター、采取+1的复合技能
强欲	增收	强运、捕获达人的复合技能

与支援倾向相关的新动作

根据支援倾向，猫猎人也能使出猎人风格内的特殊动作，如跳跃回避、瞬间回避、瞬间防御等等，下面给出具体对应的内容，括号内为使用条件或效果说明。

特殊行动	对应倾向
跳跃回避	领袖型（オトモ鼓舞状态）、战斗型（愤怒状态）
瞬间防御	防御型
瞬间回避	爆弹型（触发的同时丢出爆弹并滚动）
三连回旋镖	辅助型、收集型、回复型
连续回复笛	回复型（笛系技能后无消耗接一次回复笛）

随从猫 & 猫猎人

随着游戏的内容扩展到G级，随从猫和猫猎人系统也向着G级迈进，下面一起来看一下这次增加了什么内容吧。

雇佣数 & 等级

本作中最多能雇佣84只随从猫，雇佣时的等级底线提升至60级，它们的最高等级也提升至99级，不过需要满足特定条件才能实现。

最大雇佣数	解锁条件
78	到达HR9
84	到达HR10
雇佣等级底线	**解锁条件**
30	到达HR9
40	到达HR10
60	G级解禁
最高等级	**解锁条件**
99	G级解禁

新支援倾向——兽化

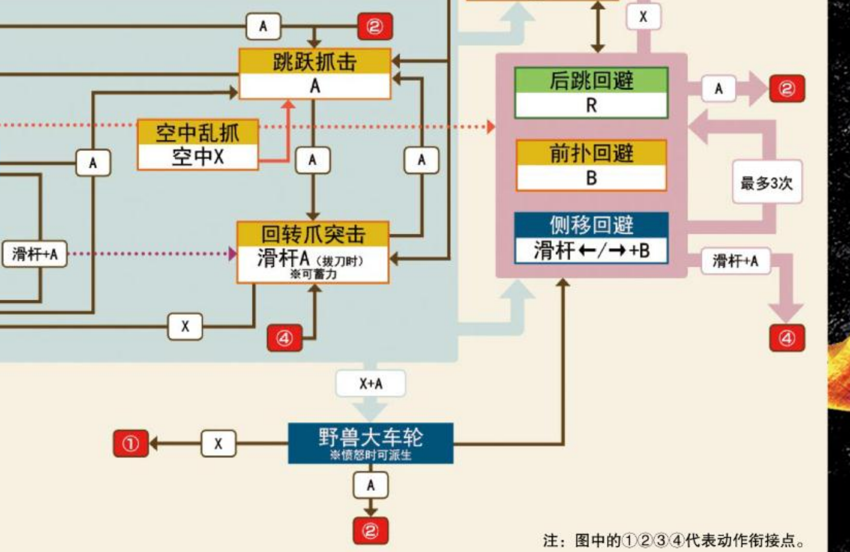
兽化支援倾向的随从猫具有特色支援行动“ビ－スト变化の技”和“强化咆哮の技”，在随从猫探险队中的对应颜色为黑色。兽化后的操作如下图，愤怒时不仅能任意动作接后翻回避，还能按X+A键使出攻击频率超高的兽化乱抓。攻击动作“爪终结”能为自己施加BUFF，BUFF共有3个阶段。兽化只需要2格支援槽，然而兽化的时间内要积累2格支援槽实在是非常简单，可以说兽化几乎不会间断。爪终结的攻击方向根据左滑杆的推向决定，与猫猎人此时面对的方向无关，可以放心使用。具体操作见下图。

新支援行动 & 新技能一览

支援行动			
名称	**种类**	**消费量**	**效果说明**
ビ－スト变化の技	近战	2	在一定时间内变身为近战特化的兽化形态
强化咆哮の技	近战	1	向周围的同伴传播部分有利BUFF和气绝无效BUFF
地中まっしぐらの技	近战	1	潜入地底高速移动后再往地面突击，潜行中也能使用
铁・转がしニャンの技	近战	1	踩上铁球进行移动，铁球有攻击判定
设置型炮台の技	远程	2	在原地生成炮台把自己发射出去，炮台经过一定时间后可以再次使用
ネコ式回复壶の技	回复	1	在原地设置让周围同伴的体力徐徐回复的壶，对潜行中的单位也有效果
ネコ式广域笛の技	回复	1	赋予猎人广域化效果，强化随从猫的吹笛行动
キンダンドングリの技	回复	0	减少复活橡果，增加体力和支援槽
SP笛の技	支援	2	令同区的同伴进入SP状态
モドリ玉の技	支援	3	回到营地
应援ダンスの技	支援	2	原地跳舞，降低同区猎人的耐力、猫猎人的支援槽减少量

技能		
名称	**记忆数**	**说明**
ネコ加护の术	2	一定几率减少所受的伤害
怒り延长の术	2	延长愤怒状态的时间
超会心之术	4	增加会心攻击的伤害
回复速度+の术	2	增加体力红色部分的回复速度
爆弹爆破追加の术	2	爆弹系的支援行动附加爆破属性
回避上手の术	2	回避时的无敌时间延长，可连续使出回避行动的次数增加（随从猫可使出回避动作）
转がり转がり上手の术	2	延长“ロ－リング”、“转がしニャン”系支援行动的效果时间
潜り上手の术	1	下潜速度减少，潜行时的移动速度增加

兽化阶段和BUFF	
阶段	**效果**
1	猫饭效果“ネコのふんばり术”+“ネコの受け身术”，不受部分咆哮和风压影响
2	会心率上升
3	发动SP状态（支援槽消耗量减少），爪终结之后可派生烈・爪终结






由于篇幅所限，这次只介绍遗群岭、密林、砂漠这三张新地图的采集数据，其中BC为营地，表格内标红的项目为精算道具。

关于“灼けた甲壳”

由于天彗龙在附近活动的关系，猎人们总是能在露天场地里发现被称为“灼けた甲壳”的素材，据研究这是天彗龙在大气圈活动时掉落的铠甲，可用于研究室扩张，研发新的机能。每当猎人进入任务，都有可能处于天彗龙的活动时间内，判断的方法就是仰望天空，寻找天上是否有一颗闪亮的红色星星，有红色星星则代表此次任务中能找到“灼けた甲壳”。



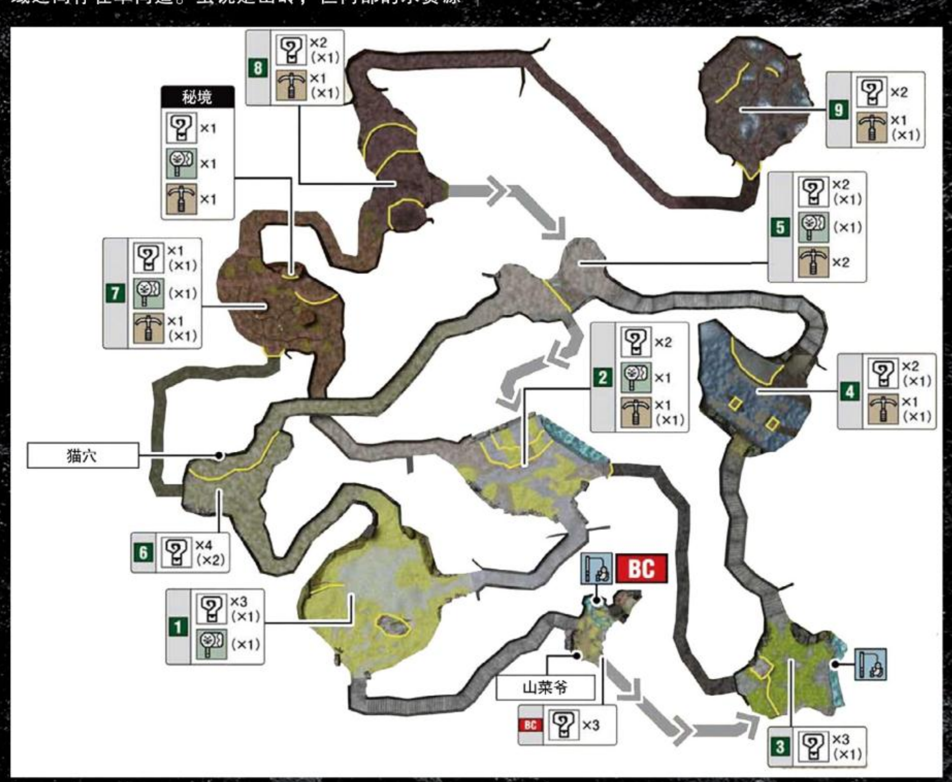

▲在天上闪耀的红色星星，这就是正在大气圈活动的天彗龙。



遗群岭

特色素材（非精算道具）：龙神カズラ、大龙神カズラ

地图解说：全新的地图，是天彗龙的主要栖息地，由于位于非常高的山岭上，所以大部分区域之间存在着高低差，要经过攀爬才能到达，同时有个别区域之间存在单向道。虽说是山岭，但内部的水资源充足，仍然会有水生怪物寄宿于此。跑地图的时候要注意，虽然2区位于地图的1、3、4、5、6、7区中间，但它只和1、3、5（单向密道）、7区连通，没有地图的时候很容易跑错，导致绕远路。



采集信息

上位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	採取1（草）	固定	2	龙神カズラ	90%
				マタタビ	10%
	採取2（地面）	固定	10～12	石ころ×2	10%
				砥石	40%
				釣りミミズ	25%
				釣りカエル	20%
				釣りフィ-バエ	5%
	採取3（箱子）	固定	3～4	ネット	10%
				投げナイフ	20%
				ボロピッケル	20%
				千里眼の药	50%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	15%
				眠魚	20%
				はじけイワシ	20%
				カクサンデメキン	15%
				バクレツアロワナ	20%
				小金鱼	10%
1区	採取1（蜂巢）	固定	6～8	ハチミツ	85%
				ツチハチノコ	10%
				虫の死骸	5%
	採取2（草）	固定	3～4	药草	20%
				ツタの叶	30%
				マタタビ	20%
				龙神カズラ	30%
	採取3（果实）	固定	3～4	カラの实	40%
				ハリの实	40%
				ペイントの实	20%
	採取4（草）	随机（100%）	3～4	药草	15%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	20%
				龙神カズラ	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
1区	捕虫	随机（100%）	4～6	不死虫	10%
				にが虫	20%
				光虫	20%
				雷光虫	20%
				釣りフィ-バエ	5%
				银色コオロギ	10%
				ボンバッタ	15%
2区	採取1（草）	固定	3～4	药草	10%
				けどく草	20%
				ネンチャク草	20%
				霜ふり草	25%
				龙神カズラ	25%
	採取2（木茸）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	25%
				高层エリンギ×2	20%
	捕虫	固定	4～6	不死虫	10%
				にが虫	20%
				光虫	20%
				雷光虫	20%
				釣りフィ-バエ	5%
				银色コオロギ	10%
				ボンバッタ	15%
	採掘1	固定	4～6	大地の結晶	25%
				マカライト矿石	20%
				ベアライト石	15%
				ライトクリスタル	10%
				カブレライト矿石	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	大地の結晶	20%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	10%
				阳翔原珠	25%
				修罗原珠	5%
				なぞのお守り	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	5%
		随机B（30%）	4～6	大地の结晶	5%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	25%
				阳翔原珠	5%
				修罗原珠	15%
				光るお守り	20%
				赫星石×2	15%
3区	採取1（木茸）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	25%
				高层エリンギ×2	20%
	採取2（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	採取3（果实）	固定	3～4	カラの实	40%
				ハリの实	40%
				ペイントの实	20%
	採取4（草）	随机（100%）	3～4	药草	15%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	20%
				龙神カズラ	20%
	捕虫	固定	3～5	セッチャクロアリ	20%
				キラビ-トル	20%
				ドスヘラクレス	20%
				王族カナブン	25%
				银色コオロギ	10%
				金色コオロギ	5%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	21%
				カジキマグロ	16%
				はじけイワシ	21%
				バクレツアロワナ	21%
				ドス大食いマグロ	11%
				小金鱼	10%
4区	採取1（草）	固定	3～4	药草	20%
				ツタの叶	30%
				マタタビ	20%
				龙神カズラ	30%
	採取2（木茸）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	25%
				高层エリンギ×2	20%
	採取3（木茸）	随机A（60%）	3～5	アオキノコ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	20%
				高层エリンギ×2	10%
		随机B（40%）	4～6	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	20%
				高层エリンギ	5%
				高层エリンギ×2	30%
	採掘1	固定	4～6	阳翔原珠	20%
				上铠玉	10%
				なぞのお守り	15%
				大地の结晶	15%
				カブレライト矿石	15%
				修罗原珠	5%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	マカライト矿石	20%
				ライトクリスタル	10%
				カブレライト矿石	10%
				なぞのお守り	15%
				光るお守り	10%
				上铠玉	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
4区	採掘2	随机A（70%）	3～5	赫星石	10%
				赫星石×2	5%
		随机B（30%）	4～6	マカライト矿石	15%
				ライトクリスタル	20%
				カブレライト矿石	20%
				光るお守り	10%
				尖铠玉	20%
				赫星石×2	15%
5区	採取1（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	採取2（木茸）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	25%
				高层エリンギ×2	20%
	採取3（草）	随机（100%）	3～4	药草	15%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	20%
				龙神カズラ	20%
	捕虫	随机A（70%）	3～5	セッチャクロアリ	20%
				キラビ-トル	20%
				ドスヘラクレス	20%
				王族カナブン	25%
				银色コオロギ	10%
				金色コオロギ	5%
		随机B（30%）	4～6	セッチャクロアリ	5%
				キラビ-トル	20%
				ドスヘラクレス	25%
				王族カナブン	30%
				银色コオロギ	5%
				金色コオロギ	15%
	採掘1	固定	4～6	大地の结晶	25%
				マカライト矿石	20%
				ベアライト石	15%
				ライトクリスタル	10%
				カブレライト矿石	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
	採掘2	固定	4～6	阳翔原珠	20%
				上铠玉	10%
				なぞのお守り	15%
				大地の结晶	15%
				カブレライト矿石	15%
				修罗原珠	5%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
6区	採取1（果实）	固定	3～5	アキンドングリ	50%
				大アキンドングリ	25%
				ペイントの実	15%
				ハリの実	10%
	採取2（草）	固定	3～4	药草	10%
				けどく草	20%
				ネンチャク草	20%
				霜ふり草	25%
				龙神カズラ	25%
	採取3（木茸）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	25%
				高层エリンギ×2	20%
	採取4（草）	固定	3～5	火の蜜饵	10%
				水の蜜饵	10%
				雷の蜜饵	10%
				冰の蜜饵	10%
				龙の蜜饵×2	50%
				养虫エキス	5%
				超养虫エキス	5%
	採取5（草）	随机（100%）	3～4	药草	15%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	20%
				龙神カズラ	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
6区	採取6（草）	随机A（70%）	3～5	火の蜜饵	16%
				水の蜜饵	16%
				雷の蜜饵	16%
				冰の蜜饵	16%
				龙の蜜饵×2	26%
				养虫エキス	10%
		随机B（30%）	4～6	火の蜜饵	11%
				水の蜜饵	11%
				雷の蜜饵	11%
				冰の蜜饵	11%
				龙の蜜饵×2	26%
				养虫エキス	15%
				超养虫エキス	15%
7区	採取1（草）	固定	3～4	药草	20%
				ツタの叶	30%
				マタタビ	20%
				龙神カズラ	30%
	採取2（木茸）	随机A（60%）	3～5	アオキノコ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	20%
				高层エリンギ×2	10%
		随机B（40%）	4～6	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	20%
				高层エリンギ	5%
				高层エリンギ×2	30%
	捕虫	随机A（70%）	3～5	セッチャクロアリ	20%
				キラビ-トル	20%
				ドスヘラクレス	20%
				王族カナブン	25%
				银色コオロギ	10%
				金色コオロギ	5%
		随机B（30%）	4～6	セッチャクロアリ	5%
				キラビ-トル	20%
				ドスヘラクレス	25%
				王族カナブン	30%
				银色コオロギ	5%
				金色コオロギ	15%
	採掘1	固定	4～6	大地の结晶	25%
				マカライト矿石	20%
				ベアライト石	15%
				ライトクリスタル	10%
				カブレライト矿石	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	大地の结晶	20%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	10%
				阳翔原珠	25%
				修罗原珠	5%
				なぞのお守り	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	5%
		随机B（30%）	4～6	大地の结晶	5%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	25%
				阳翔原珠	5%
				修罗原珠	15%
				光るお守り	20%
				赫星石×2	15%
	採取（秘境草）	固定	3～4	龙神カズラ×2	25%
				光るお守り	25%
				龙杀しの実	20%
				怪力の种	15%
				忍耐の种	15%
	捕虫（秘境）	固定	3～4	ドスヘラクレス	30%
				キラビ-トル	25%
				王族カナブン	30%
				金色コオロギ	15%
	採掘（秘境）	固定	3～4	ノヴァクリスタル	30%
				カブレライト矿石	10%
				修罗原珠	20%
				尖铠玉	20%
				さびた块	20%
8区	採取1（蛋巢）	固定	∞	龙の卵	95%
				龙骨【小】	5%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
8区	採取2（果实）	固定	3～4	龙杀しの実	40%
				怪力の种	30%
				忍耐の种	30%
	採取3（果实）	随机（100%）	3～5	カラの実×2	15%
				ハリの実×2	15%
				ペイントの実	10%
				龙杀しの実	30%
				怪力の种	15%
				忍耐の种	15%
	採掘1	固定	4～6	阳翔原珠	20%
				上铠玉	10%
				なぞのお守り	15%
				大地の结晶	15%
				カブレライト矿石	15%
				修罗原珠	5%
				赫星石	10%
				赫星石×2	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	マカライト矿石	20%
				ライトクリスタル	10%
				カブレライト矿石	10%
				なぞのお守り	15%
				光るお守り	10%
				上铠玉	20%
				赫星石	10%
				赫星石×2	5%
		随机B（30%）	4～6	マカライト矿石	15%
				ライトクリスタル	20%
				カブレライト矿石	20%
				光るお守り	10%
				尖铠玉	20%
				赫星石×2	15%
9区	採取1（果实）	固定	3～4	龙杀しの実	40%
				怪力の种	30%
				忍耐の种	30%
	採取2（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	採掘1	固定	5～7	カブレライト矿石	25%
				修罗原珠	15%
				尖铠玉	15%
				光るお守り	15%
				ライトクリスタル	5%
				ベアライト石	5%
				さびた块	5%
				赫星石×2	15%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	大地の结晶	20%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	10%
				阳翔原珠	25%
				修罗原珠	5%
				なぞのお守り	10%
				赫星石	10%
				赫星石×2	5%
		随机B（30%）	4～6	大地の结晶	5%
				ベアライト石	15%
				カブレライト矿石	25%
				阳翔原珠	5%
				修罗原珠	15%
				光るお守り	20%
				赫星石×2	15%

G位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	採取1（草）	固定	2	龙神カズラ	60%
				大龙神カズラ	30%
				マタタビ	10%
	採取2（地面）	固定	10～12	石ころ×2	10%
				砥石	40%
				钓りミミズ	25%
				钓りカエル	20%
				钓りフィ-バエ	5%
	採取3（箱子）	固定	3～4	ネット	10%
				投げナイフ	20%
				ボロピッケル	20%
				千里眼の药	50%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	15%
				眠鱼	20%
				はじけイワシ	20%

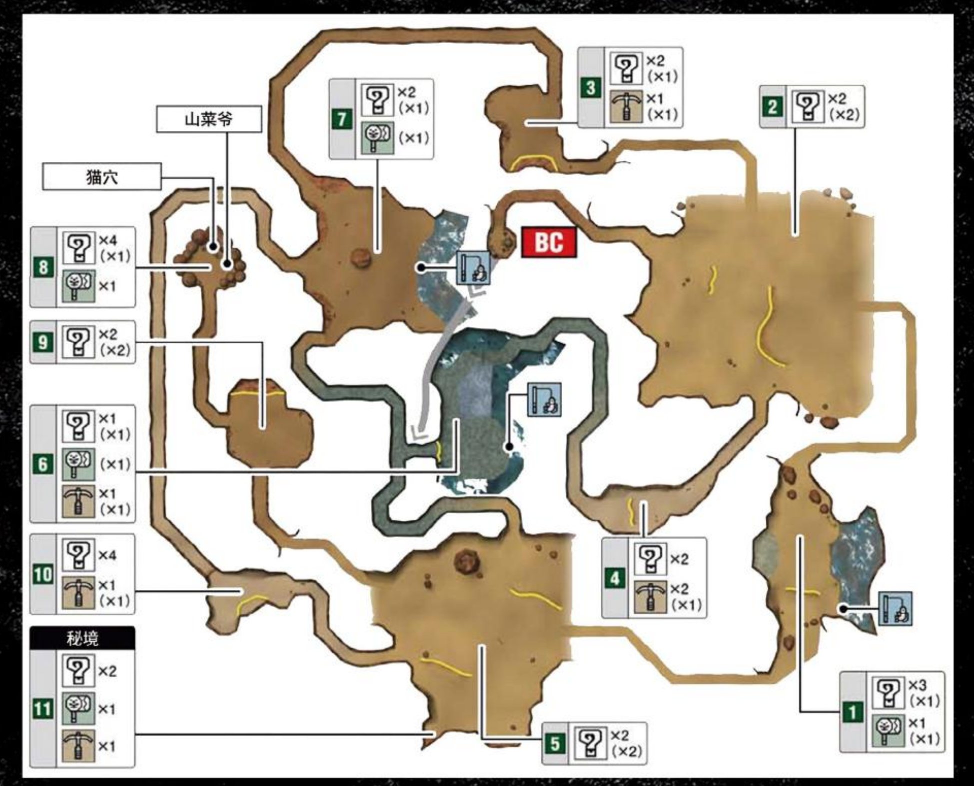
区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	垂钓	固定	∞	カクサンデメキン	15%
				バクレツアロワナ	20%
				小金鱼	10%
1区	採取1（蜂巢）	固定	6~8	ハチミツ	85%
				ツチハチノコ	10%
				虫の死骸	5%
	採取2（草）	固定	3~4	药草	20%
				ツタの叶	20%
				マタタビ	15%
				龙神カズラ	30%
				大龙神カズラ	15%
	採取3（果实）	固定	3~4	カラの实	40%
				ハリの实	40%
				ペイントの实	20%
	採取4（草）	随机（100%）	3~4	药草	10%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	20%
				大龙神カズラ	10%
	捕虫	随机（100%）	4~6	光虫×2	20%
				釣りフィ-バエ	20%
				银色コオロギ	20%
				ボンバッタ×2	20%
				金色コオロギ	10%
				皇帝バッタ	10%
2区	採取1（草）	固定	3~4	药草	10%
				けどく草	20%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	25%
				大龙神カズラ	15%
	採取2（木茸）	固定	3~5	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	40%
	捕虫	固定	4~6	光虫×2	20%
				釣りフィ-バエ	20%
				银色コオロギ	20%
				ボンバッタ×2	20%
				金色コオロギ	10%
				皇帝バッタ	10%
	採掘1	固定	4~6	大地の结晶×3	15%
				エルトライト矿石	25%
				ベアライト石×2	10%
				ライトクリスタル×2	10%
				カブレライト矿石	20%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
	採掘2	随机A（70%）	3~5	大地の结晶×3	10%
				ベアライト石×2	10%
				カブレライト矿石	10%
				琉璃原珠	25%
				金刚原珠	5%
				光るお守り	10%
				赫星石×2	5%
				赫星石×3	10%
				エルトライト矿石	15%
		随机B（30%）	4~6	エルトライト矿石	30%
				カブレライト矿石	15%
				琉璃原珠	5%
				金刚原珠	15%
				古びたお守り	20%
				赫星石×3	15%
3区	採取1（木茸）	固定	3~5	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	40%
	採取2（骨）	固定	3~5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	20%
				いにしえの巨龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	採取3（果实）	固定	3~4	カラの实	40%
				ハリの实	40%
				ペイントの实	20%
	採取4（草）	随机（100%）	3~4	药草	10%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	20%
				大龙神カズラ	10%
	捕虫	固定	3~5	皇帝バッタ	10%
				キラビ-トル×2	15%
				ドスヘラクレス×2	15%
				王族カナブン	35%
				银色コオロギ	15%
				金色コオロギ	10%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	18%
				カジキマグロ	13%
				はじけイワシ	18%
				バクレツアロワナ	18%
				ドス大食いマグロ	8%
				小金鱼	10%
				金刚鱼	15%
4区	採取1（草）	固定	3~4	药草	20%
				ツタの叶	20%
				マタタビ	15%
				龙神カズラ	30%
				大龙神カズラ	15%
	採取2（木茸）	固定	3~5	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	40%
	採取3（木茸）	随机A（60%）	3~5	アオキノコ	20%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	25%
		随机B（40%）	4~6	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	20%
				高层エリンギ×2	5%
				高层エリンギ×3	30%
	採掘1	固定	4~6	琉璃原珠	20%
				坚铠玉	10%
				光るお守り	15%
				大地の结晶×3	15%
				カブレライト矿石	15%
				金刚原珠	5%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
	採掘2	随机A（70%）	3~5	エルトライト矿石	20%
				ライトクリスタル×2	10%
				カブレライト矿石	10%
				光るお守り	15%
				古びたお守り	10%
				坚铠玉	20%
				赫星石×2	5%
				赫星石×3	10%
		随机B（30%）	4~6	エルトライト矿石	25%
				ノヴァクリスタル×2	20%
				カブレライト矿石	10%
				古びたお守り	10%
				重铠玉	20%
				赫星石×3	15%
5区	採取1（骨）	固定	3~5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	20%
				いにしえの巨龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	採取2（木茸）	固定	3~5	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	40%
	採取3（草）	随机（100%）	3~4	药草	10%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	20%
				大龙神カズラ	10%
	捕虫	随机A（70%）	3~5	皇帝バッタ	10%
				キラビ-トル×2	15%
				ドスヘラクレス×2	15%
				王族カナブン	35%
				银色コオロギ	15%
				金色コオロギ	10%
		随机B（30%）	4~6	皇帝バッタ	25%
				王族カナブン	25%
				银色コオロギ	25%
				金色コオロギ	25%
	採掘1	固定	4~6	大地の结晶×3	15%
				エルトライト矿石	25%
				ベアライト石×2	10%
				ライトクリスタル×2	10%
				カブレライト矿石	20%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
	採掘2	固定	4~6	琉璃原珠	20%
				坚铠玉	10%
				光るお守り	15%
				大地の结晶×3	15%
				カブレライト矿石	15%
				金刚原珠	5%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
6区	採取1（果实）	固定	3~5	大アキンドングリ	50%
				豪アキンドングリ	25%
				ペイントの实	15%
				ハリの实	10%
	採取2（草）	固定	3~4	药草	10%
				けどく草	20%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	25%
				大龙神カズラ	15%
	採取3（木茸）	固定	3~5	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	10%
				ドキドキノコ	10%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	40%
	採取4（草）	固定	3~5	火の蜜饵×2	5%
				水の蜜饵×2	5%
				雷の蜜饵×2	5%
				冰の蜜饵×2	5%
				龙の蜜饵×2	40%
				养虫エキス	20%
				超养虫エキス	20%
	採取5（草）	随机（100%）	3~4	药草	10%
				けどく草	15%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	15%
				霜ふり草	15%
				龙神カズラ	20%
				大龙神カズラ	10%
	採取6（草）	随机A（70%）	3~5	火の蜜饵	15%
				水の蜜饵	15%
				雷の蜜饵	15%
				冰の蜜饵	15%
				龙の蜜饵×2	25%
				养虫エキス	15%
		随机B（30%）	4~6	火の蜜饵×2	10%
				水の蜜饵×2	10%
				雷の蜜饵×2	10%
				冰の蜜饵×2	10%
				龙の蜜饵×2	25%
				养虫エキス	15%
				超养虫エキス	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
7区	采取1（草）	固定	3~4	药草	20%
				ツタの叶	20%
				マタタビ	15%
				龙神カズラ	30%
				大龙神カズラ	15%
	采取2（木茸）	随机A（60%）	3~5	アオキノコ	20%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	10%
				高层エリンギ	15%
				高层エリンギ×2	25%
		随机B（40%）	4~6	アオキノコ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	15%
				マンドラゴラ	20%
				高层エリンギ×2	5%
				高层エリンギ×3	30%
	捕虫	随机A（70%）	3~5	皇帝バッタ	10%
				キラビ-トル×2	15%
				ドスヘラクレス×2	15%
				王族カナブン	35%
				银色コオロギ	15%
				金色コオロギ	10%
		随机B（30%）	4~6	皇帝バッタ	25%
				王族カナブン	25%
				银色コオロギ	25%
				金色コオロギ	25%
	采掘1	固定	4~6	大地の结晶×3	15%
				エルトライト矿石	25%
				ベアライト石×2	10%
				ライトクリスタル×2	10%
				カブレライト矿石	20%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
	采掘2	随机A（70%）	3~5	大地の结晶×3	10%
				ベアライト石×2	10%
				カブレライト矿石	10%
				琉璃原珠	25%
				金刚原珠	5%
				光るお守り	10%
				赫星石×2	5%
				赫星石×3	10%
				エルトライト矿石	15%
		随机B（30%）	4~6	エルトライト矿石	30%
				カブレライト矿石	15%
				琉璃原珠	5%
				金刚原珠	15%
				古びたお守り	20%
				赫星石×3	15%
	采取（秘境草）	固定	3~4	大龙神カズラ×2	25%
				古びたお守り	25%
				龙杀しの实	20%
				怪力の种	15%
				忍耐の种	15%
	捕虫（秘境）	固定	3~4	皇帝バッタ	40%
				王族カナブン	30%
				金色コオロギ	30%
	采掘（秘境）	固定	3~4	ピュアクリスタル	30%
				エルトライト矿石	10%
				金刚原珠	20%
				重铠玉	20%
				太古の块	20%
8区	采取1（蛋巢）	固定	∞	龙の卵	95%
				龙骨【小】	5%
	采取2（果实）	固定	3~4	龙杀しの实	40%
				怪力の种	30%
				忍耐の种	30%
	采取3（果实）	随机（100%）	3~5	カラの实×2	15%
				ハリの实×2	15%
				ペイントの实	10%
				龙杀しの实	30%
				怪力の种	15%
				忍耐の种	15%
	采掘1	固定	4~6	琉璃原珠	20%
				坚铠玉	10%
				光るお守り	15%
				大地の结晶×3	15%
				カブレライト矿石	15%
				金刚原珠	5%
				赫星石×2	10%
				赫星石×3	10%
	采掘2	随机A（70%）	3~5	エルトライト矿石	20%
				ライトクリスタル×2	10%
				カブレライト矿石	10%
				光るお守り	15%
				古びたお守り	10%
				坚铠玉	20%
				赫星石×2	5%
				赫星石×3	10%
		随机B（30%）	4~6	エルトライト矿石	25%
				ノヴァクリスタル	20%
				カブレライト矿石	10%
				古びたお守り	10%
				重铠玉	20%
				赫星石×3	15%
9区	采取1（果实）	固定	3~4	龙杀しの实	40%
				怪力の种	30%
				忍耐の种	30%
	采取2（骨）	固定	3~5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%
				なぞの头骨	25%
				いにしえの龙骨	20%
				いにしえの巨龙骨	10%
				龙骨【小】	15%
	采掘1	固定	5~7	金刚原珠	15%
				重铠玉	15%
				古びたお守り	15%
				ノヴァクリスタル	15%
				エルトライト矿石	20%
				太古の块	5%
				赫星石×3	15%
	采掘2	随机A（70%）	3~5	大地の结晶×3	10%
				ベアライト石×2	10%
				カブレライト矿石	10%
				琉璃原珠	25%
				金刚原珠	5%
				光るお守り	10%
				赫星石×2	5%
				赫星石×3	10%
				エルトライト矿石	15%
		随机B（30%）	4~6	エルトライト矿石	30%
				カブレライト矿石	15%
				琉璃原珠	5%
				金刚原珠	15%
				古びたお守り	20%
				赫星石×3	15%

砂漠

特色素材（非精算道具）：无

地图解说：《MH2（DOS）》的地图，除了广阔的沙漠地区内增加了些许高低差要素外，总体构造与旧时无异，从营地里的水井跳下可直接通往6区，能省下不少跑路时间。砂漠是游戏中惟一一个一图内有两种异常气候的地图：1、2、5区需要喝“クーラードリンク”解暑，6区则需要喝“ホットドリンク”驱寒。有不少怪物在战斗时会穿插于这两类区域，要稳妥应战的话把两种道具都准备齐全为好。7区中间的石柱可卡住角龙（角未破）和轰龙的突进，战斗时不妨多加利用。



采集信息

上位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
1区	采取1（草）	固定	∞	釣りミミズ	55%
				釣りカエル	35%
				虫の死骸	10%
	采取2（果实）	固定	3~5	カクサンの实	40%
				カラの实	35%
				怪力の种	25%
	采取3（地面）	固定	6~8	砥石	80%
				石ころ	10%
				石ころ×2	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
1区	採取4（果实）	随机A（70%）	3~5	カラの実	20%
				ハリの実	15%
				はじけクルミ	20%
				カクサンの実	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4~6	カラの実×2	15%
				ハリの実×2	15%
				はじけクルミ×2	15%
				カクサンの実×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
	捕虫1	固定	3~5	不死虫	25%
				光虫	15%
				キラビートル	25%
				王族カナブン	10%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
	捕虫2	随机A（60%）	3~4	キラビートル	20%
				ドスヘラクレス	35%
				王族カナブン	15%
				ロイヤルカブト	10%
				コッドカブト	20%
		随机B（40%）	6~8	キラビートル	20%
				ドスヘラクレス	20%
				王族カナブン	35%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	10%
				サシミウオ	10%
				はじけイワシ	30%
				ハレツアロワナ	30%
				小金鱼	10%
				黄金鱼	6%
				白金鱼	4%
2区	採取1（果实）	固定	3~5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取2（草）	固定	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取3（草）	随机（100%）	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取4（草）	随机（100%）	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
3区	採取1（草）	固定	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取2（果实）	固定	3~5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取3（草）	随机（100%）	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採掘1	固定	4~6	大地の结晶	20%
				圆盘石	10%
				ドラグライト矿石	5%
				カブレライト矿石	25%
				铠玉	10%
				上铠玉	10%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	10%
	採掘2	随机A（70%）	3~5	なぞのお守り	20%
				光るお守り	5%
				ドラグライト矿石	20%
				マカライト矿石	20%
				カブレライト矿石	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
3区	採掘2	随机A（70%）	3~5	黄金石のかけら	20%
				黄金石の块	5%
		随机B（30%）	4~6	なぞのお守り	5%
				光るお守り	20%
				ドラグライト矿石	15%
				マカライト矿石	15%
				カブレライト矿石	20%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	15%
4区	採取1（粪）	固定	6~8	モンスターのフン	60%
				怪鸟の鳞	30%
				はじけグルミ	10%
	採取2（草）	固定	3~5	重の成长饵	55%
				火の蜜饵	25%
				养虫エキス	10%
				超养虫エキス	10%
	採掘1	固定	4~6	铁矿石	10%
				マカライト矿石	15%
				ドラグライト矿石	20%
				阳翔原珠	10%
				修罗原珠	5%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	15%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	5%
	採掘2	固定	4~6	大地の结晶	20%
				圆盘石	10%
				ドラグライト矿石	5%
				カブレライト矿石	25%
				铠玉	10%
				上铠玉	10%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	10%
	採掘3	随机A（70%）	3~5	铁矿石	20%
				大地の结晶	20%
				圆盘石	15%
				阳翔原珠	15%
				修罗原珠	5%
				铠玉	15%
				上铠玉	10%
		随机B（30%）	4~6	铁矿石	10%
				大地の结晶	10%
				圆盘石	10%
				阳翔原珠	10%
				修罗原珠	25%
				铠玉	10%
				上铠玉	25%
5区	採取1（草）	固定	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取2（草）	固定	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取3（草）	随机（100%）	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取4（草）	随机（100%）	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
6区	採取1（果实）	固定	3~5	はじけクルミ	40%
				ハリの実×2	35%
				マンドラゴラ	25%
	採取2（果实）	随机A（70%）	3~5	カラの実	20%
				ハリの実	15%
				はじけクルミ	20%
				カクサンの実	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4~6	カラの実×2	15%
				ハリの実×2	15%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
6区	採取2（果实）	随机B（30%）	4~6	はじけクルミ×2	15%
				カクサンの実×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
	捕虫	固定	3~5	にが虫	25%
				雷光虫	15%
				ドスヘラクレス	25%
				王族カナブン	10%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
	採掘1	固定	6~8	冰结晶	35%
				砥石×2	20%
				大地の结晶	10%
				圆盘石	10%
				さびた块	5%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	10%
	採掘2	随机A（70%）	3~5	なぞのお守り	20%
				光るお守り	5%
				ドラグライト矿石	20%
				マカライト矿石	20%
				カブレライト矿石	10%
				黄金石のかけら	20%
				黄金石の块	5%
		随机B（30%）	4~6	なぞのお守り	5%
				光るお守り	20%
				ドラグライト矿石	15%
				マカライト矿石	15%
				カブレライト矿石	20%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	15%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	15%
				ハリマグロ	25%
				はじけイワシ	25%
				ハレツアロワナ	25%
				小金鱼	10%
7区	採取1（草）	固定	4~6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热带イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	採取2（果实）	固定	3~5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取3（草）	随机（100%）	4~6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热带イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	捕虫	随机A（60%）	3~4	不死虫	20%
				にが虫	30%
				光虫	30%
				雷光虫	20%
		随机B（40%）	6~8	不死虫	20%
				にが虫	30%
				光虫	30%
				雷光虫	20%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	15%
				眠鱼	35%
				ハレツアロワナ	30%
				ドス大食いマグロ	5%
				小金鱼	15%
8区	採取1（桶）	固定	4~6	小タル	55%
				大タル	40%
				こやし玉	5%
	採取2（货车）	固定	4~6	投げナイフ	20%
				ボロピッケル	30%
				爆药	20%
				タルの盖	15%
				ネコ毛の红玉	15%
	採取3（草）	固定	3~4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取4（果实）	固定	3~5	アキンドングリ	50%
				大アキンドングリ	25%
				ペイントの実	15%
				はじけグルミ	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
8区	採取5（草）	随机A（70%）	3～5	火の蜜饵	70%
				重の成长饵	25%
				养虫エキス	5%
		随机B（30%）	4～6	火の蜜饵	15%
				重の成长饵	35%
				养虫エキス	25%
				超养虫エキス	25%
	捕虫	固定	3～5	にが虫	25%
				雷光虫	15%
				ドスヘラクレス	25%
				王族カナブン	10%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
9区	採取1（果实）	固定	3～5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取2（草）	固定	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热带イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	採取3（草）	随机（100%）	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热带イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	採取4（果实）	随机A（70%）	3～5	カラの実	20%
				ハリの実	15%
				はじけクルミ	20%
				カクサンの実	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4～6	カラの実×2	15%
				ハリの実×2	15%
				はじけクルミ×2	15%
				カクサンの実×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
10区	採取1（蛋巢）	固定	∞	草食龙の卵	60%
				なぞの骨	30%
				カラ骨	10%
	採取2（粪）	固定	6～8	モンスターのフン	60%
				怪鸟の鳞	30%
				はじけグルミ	10%
	採取3（骨）	固定	6～10	カラ骨	40%
				なぞの骨	40%
				なぞの头骨	20%
	採取4（果实）	固定	3～5	はじけグルミ	40%
				ハリの実×2	35%
				マンドラゴラ	25%
	採掘1	固定	4～6	铁矿石	10%
				マカライト矿石	15%
				ドラグライト矿石	20%
				阳翔原珠	10%
				修罗原珠	5%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	15%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	5%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	铁矿石	20%
				大地の结晶	20%
				圆盘石	15%
				阳翔原珠	15%
				修罗原珠	5%
				铠玉	15%
				上铠玉	10%
		随机B（30%）	4～6	铁矿石	10%
				大地の结晶	10%
				圆盘石	10%
				阳翔原珠	10%
				修罗原珠	25%
				铠玉	10%
				上铠玉	25%
秘境	採取1（果实）	固定	3～4	怪力の种	35%
				マンドラゴラ	35%
				ネコ毛の红玉	30%
	採取2（骨）	固定	2～3	なぞの头骨	40%
				光るお守り	40%
				モンスターのフン×2	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
秘境	採取2（骨）	固定	2～3	なぞの骨×2	5%
				カラ骨×5	5%
	捕虫	固定	3～4	王族カナブン	30%
				キラビートル	20%
				ドスヘラクレス	25%
				ロイヤルカブト	25%
	採掘	固定	2～3	ドラグライト矿石	30%
				カブレライト矿石	15%
				修罗原珠	25%
				さびた块	20%
				黄金石の块	10%

G位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
1区	採取1（草）	固定	∞	釣りミミズ	55%
				釣りカエル	35%
				虫の死骸	10%
	採取2（果实）	固定	3～5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取3（地面）	固定	6～8	砥石	80%
				石ころ	10%
				石ころ×2	10%
	採取4（果实）	随机A（70%）	3～5	カラの実	20%
				ハリの実	15%
				はじけクルミ	20%
				カクサンの実	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4～6	カラの実×2	15%
				ハリの実×2	15%
				はじけクルミ×2	15%
				カクサンの実×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
	捕虫1	固定	3～5	光虫×2	15%
				キラビートル×2	25%
				王族カナブン	20%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
				皇帝バッタ	15%
	捕虫2	随机A（60%）	3～4	キラビートル×2	15%
				ドスヘラクレス×2	15%
				王族カナブン	35%
				ロイヤルカブト	20%
				コッドカブト	15%
		随机B（40%）	6～8	キラビートル	15%
				ドスヘラクレス	15%
				王族カナブン	35%
				ロイヤルカブト	20%
				コッドカブト	15%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	9%
				サシミウオ	10%
				はじけイワシ	28%
				ハレツアロワナ	28%
				小金鱼	10%
				黄金鱼	6%
				白金鱼	4%
				金刚鱼	5%
2区	採取1（果实）	固定	3～5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取2（草）	固定	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	20%
				热带イチゴ×2	20%
	採取3（草）	随机（100%）	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採取4（草）	随机（100%）	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
3区	採取1（草）	固定	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	20%
				热带イチゴ×2	20%
	採取2（果实）	固定	3～5	カクサンの実	40%
				カラの実	35%
				怪力の种	25%
	採取3（草）	随机（100%）	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热带イチゴ	40%
	採掘1	固定	4～6	エルトライト矿石	20%
				圆盘石	10%
				ドラグライト矿石×2	5%
				カブレライト矿石	25%
				尖铠玉	10%
				坚铠玉	10%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	光るお守り	20%
				古びたお守り	5%
				ドラグライト矿石×2	20%
				エルトライト矿石	20%
				カブレライト矿石	10%
				黄金石のかけら	20%
				黄金石の块	5%
		随机B（30%）	4～6	光るお守り	5%
				古びたお守り	20%
				エルトライト矿石	30%
				カブレライト矿石	20%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	15%
4区	採取1（粪）	固定	6～8	モンスターのフン	60%
				怪鸟の鳞	30%
				はじけグルミ	10%
	採取2（草）	固定	3～5	重の成长饵	30%
				火の蜜饵	30%
				养虫エキス	20%
				超养虫エキス	20%
	採掘1	固定	4～6	エルトライト矿石	20%
				ドラグライト矿石×2	10%
				琉璃原珠	10%
				金刚原珠	5%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	15%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	5%
				ユニオン矿石	15%
	採掘2	固定	4～6	エルトライト矿石	20%
				圆盘石	10%
				ドラグライト矿石×2	5%
				カブレライト矿石	25%
				尖铠玉	10%
				坚铠玉	10%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	10%
	採掘3	随机A（70%）	3～5	エルトライト矿石	20%
				ユニオン矿石	20%
				圆盘石×2	15%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	5%
				尖铠玉	15%
				坚铠玉	10%
		随机B（30%）	4～6	エルトライト矿石	20%
				ユニオン矿石	10%
				琉璃原珠	10%
				金刚原珠	25%
				尖铠玉	10%
				坚铠玉	25%
5区	採取1（草）	固定	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
5区	採取1（草）	固定	3～4	トウガラシ	10%
				热帯イチゴ	20%
				热帯イチゴ×2	20%
	採取2（草）	固定	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热帯イチゴ	20%
				热帯イチゴ×2	20%
	採取3（草）	随机（100%）	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热帯イチゴ	40%
	採取4（草）	随机（100%）	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热帯イチゴ	40%
6区	採取1（果实）	固定	3～5	はじけクルミ	40%
				ハリの实×2	35%
				マンドラゴラ	25%
	採取2（果实）	随机A（70%）	3～5	カラの实	20%
				ハリの实	15%
				はじけクルミ	20%
				カクサンの实	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4～6	カラの实×2	15%
				ハリの实×2	15%
				はじけクルミ×2	15%
				カクサンの实×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
	捕虫	固定	3～5	にが虫×2	25%
				ドスヘラクレス×2	25%
				王族カナブン	15%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
				皇帝バッタ	10%
	採掘1	固定	6～8	冰结晶×2	35%
				砥石×2	20%
				カブレライト矿石	10%
				圆盘石	10%
				太古の块	5%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	10%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	光るお守り	20%
				古びたお守り	5%
				ドラグライト矿石×2	20%
				エルトライト矿石	20%
				カブレライト矿石	10%
				黄金石のかけら	20%
				黄金石の块	5%
		随机B（30%）	4～6	光るお守り	5%
				古びたお守り	20%
				エルトライト矿石	30%
				カブレライト矿石	20%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	15%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	15%
				ハリマグロ	25%
				はじけイワシ	25%
				ハレツアロワナ	25%
				小金鱼	10%
7区	採取1（草）	固定	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热帯イチゴ	15%
				热帯イチゴ×2	15%
				マタタビ	10%
	採取2（果实）	固定	3～5	カクサンの实	40%
				カラの实	35%
				怪力の种	25%
	採取3（草）	随机（100%）	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
7区	採取3（草）	随机（100%）	4～6	热帯イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	捕虫	随机A（60%）	3～4	にが虫×2	30%
				光虫×2	30%
				皇帝バッタ	15%
				キラビートル×2	25%
		随机B（40%）	6～8	にが虫×2	30%
				光虫×2	30%
				皇帝バッタ	15%
				キラビートル×2	25%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	15%
				眠鱼	35%
				ハレツアロワナ	30%
				ドス大食いマグロ	5%
				小金鱼	15%
8区	採取1（桶）	固定	4～6	小タル	55%
				大タル	40%
				こやし玉	5%
	採取2（货车）	固定	4～6	投げナイフ	20%
				ボロピッケル	30%
				爆药	20%
				タルの盖	15%
				ネコ毛の红玉	15%
	採取3（草）	固定	3～4	药草	20%
				火药草	20%
				ネンチャク草	10%
				トウガラシ	10%
				热帯イチゴ	20%
				热帯イチゴ×2	20%
	採取4（果实）	固定	3～5	大アキンドングリ	50%
				豪アキンドングリ	25%
				ペイントの实	15%
				はじけグルミ	10%
	採取5（草）	随机A（70%）	3～5	火の蜜饵	35%
				重の成长饵	35%
				养虫エキス	30%
		随机B（30%）	4～6	火の蜜饵×2	20%
				重の成长饵×2	20%
				养虫エキス	30%
				超养虫エキス	30%
	捕虫	固定	3～5	にが虫×2	25%
				ドスヘラクレス×2	25%
				王族カナブン	15%
				ロイヤルカブト	15%
				コッドカブト	10%
				皇帝バッタ	10%
9区	採取1（果实）	固定	3～5	カクサンの实	40%
				カラの实	35%
				怪力の种	25%
	採取2（草）	固定	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热帯イチゴ	15%
				热帯イチゴ×2	15%
				マタタビ	10%
	採取3（草）	随机（100%）	4～6	药草	20%
				落阳草の根	20%
				ネンチャク草	20%
				热帯イチゴ	30%
				マタタビ	10%
	採取4（果实）	随机A（70%）	3～5	カラの实	20%
				ハリの实	15%

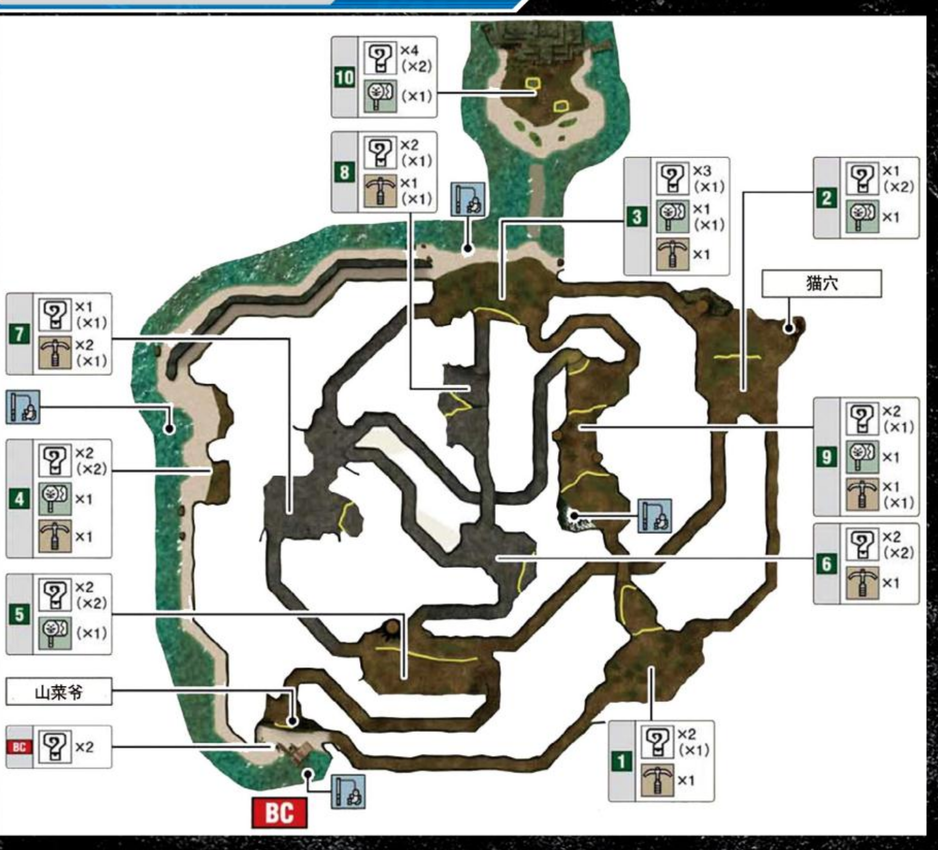
区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
9区	採取4（果实）	随机A（70%）	3～5	はじけクルミ	20%
				カクサンの实	20%
				怪力の种	20%
				マンドラゴラ	5%
		随机B（30%）	4～6	カラの实×2	15%
				ハリの实×2	15%
				はじけクルミ×2	15%
				カクサンの实×2	15%
				怪力の种×2	20%
				マンドラゴラ	20%
10区	採取1（蛋巢）	固定	∞	草食龙の卵	60%
				なぞの骨	30%
				カラ骨	10%
	採取2（粪）	固定	6～8	モンスターのフン	60%
				怪鸟の鳞	30%
				はじけグルミ	10%
	採取3（骨）	固定	6～10	カラ骨	40%
				なぞの骨	40%
				なぞの头骨	20%
	採取4（果实）	固定	3～5	はじけグルミ	40%
				ハリの实×2	35%
				マンドラゴラ	25%
	採掘1	固定	4～6	エルトライト矿石	20%
				ドラグライト矿石×2	10%
				琉璃原珠	10%
				金刚原珠	5%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	15%
				黄金石のかけら	10%
				黄金石の块	5%
				ユニオン矿石	15%
	採掘2	随机A（70%）	3～5	エルトライト矿石	20%
				ユニオン矿石	20%
				圆盘石×2	15%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	5%
				尖铠玉	15%
				坚铠玉	10%
		随机B（30%）	4～6	エルトライト矿石	20%
				ユニオン矿石	10%
				琉璃原珠	10%
				金刚原珠	25%
				尖铠玉	10%
				坚铠玉	25%
秘境	採取1（果实）	固定	3～4	怪力の种	35%
				マンドラゴラ	35%
				ネコ毛の红玉	30%
	採取2（骨）	固定	2～3	なぞの头骨	40%
				古びたお守り	40%
				モンスターのフン×2	10%
				なぞの骨×2	5%
				カラ骨×5	5%
	捕虫	固定	3～4	王族カナブン	30%
				皇帝バッタ	20%
				ロイヤルカブト	25%
				ゴッドカブト	25%
	採掘	固定	2～3	エルトライト矿石	30%
				ユニオン矿石	15%
				金刚原珠	25%
				太古の块	20%
				黄金石の块	10%

密林

特色素材（非精算道具）：冥カイコ（G级）

地图解说：《MH2（DOS）》的地图，以海滩、树林和山洞构成的绝世美景。密林里的捕虫点很多，其特色昆虫素材“冥カイコ”是制作G级后期装备的重要材料，在村民委托里也鲜有露面，需要昆虫素材的猎人不妨来这里游历一番。由于地图近海，所以类似盾蟹、水龙这种水生怪物都会在这里登场，3区和4区的钓点并没有鱼类，就是专门为猎人钓水龙准备的。在密林地带战斗时要注意自己的视线不要被树木遮住，或者把怪物引到视线宽敞的地方再进行战斗。

热门攻略
攻略透解
怪物猎人××



采集信息

上位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	采取1（蜂巢）	固定	3～4	ハチミツ	85%
				怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%
	采取2（地面）	固定	6～8	砥石	70%
				石ころ	10%
				石ころ×2	20%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	15%
				眠鱼	15%
				ハリマグロ	20%
				カジキマグロ	20%
				ハレツアロワナ	15%
				ドス大食いマグロ	5%
				小金鱼	10%
1区	采取1（蘑菇）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取2（草）	固定	3～5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	25%
				落阳草の根	25%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	5%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3～4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3～5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	采掘	固定	3～5	ライトクリスタル	20%
				大地の结晶	25%
				ドラグライト矿石	15%
				カブレライト矿石	15%
				ノヴァクリスタル	5%
				尖铠玉	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
1区	采掘	固定	3～5	坚铠玉	5%
				黄金石の块	5%
2区	采取1（果实）	固定	3～5	カラの实×3	30%
				ハリの实×3	30%
				ペイントの实×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取2（草）	随机（100%）	3～5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3～4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3～5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	捕虫	固定	4～6	セッチャクロアリ	15%
				キラビートル	15%
				ドスヘラクレス	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
3区	采取1（草）	固定	∞	钓りカエル	50%
				钓りミミズ	50%
	采取2（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳	25%
				なぞの头骨	10%
	采取3（蜂巢）	固定	3～4	ハチミツ	85%
				怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%
	采取4（骨）	随机A（70%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
3区	采取4（骨）	随机A（70%）	3～5	きれいな贝壳	25%
				きれいな贝壳×2	20%
		随机B（30%）	3～5	カラ骨×2	10%
				カラ骨×3	15%
				なぞの骨×2	15%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	25%
				きれいな贝壳×3	20%
	捕虫1	固定	4～6	不死虫	20%
				にが虫	25%
				光虫	20%
				雷光虫	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ボンバッタ	5%
	捕虫2	随机A（70%）	3～5	不死虫	20%
				にが虫	20%
				キラビートル	15%
				王族カナブン	15%
				ロイヤルカブト	20%
				ボンバッタ	10%
		随机B（30%）	4～6	不死虫	10%
				にが虫	10%
				キラビートル	25%
				王族カナブン	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	20%
	采掘	固定	3～5	圆盘石	15%
				铁矿石	15%
				マカライト矿石	20%
				阳翔原珠	15%
				修罗原珠	10%
				琉璃原珠	10%
				黄金石のかけら	15%
	垂钓	固定	—	—	—
4区	采取1（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳	25%
				なぞの头骨	10%
	采取2（果实）	固定	3～5	カラの实×3	30%
				ハリの实×3	30%
				ペイントの实×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取3（骨）	随机A（70%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%
				きれいな贝壳	25%
				きれいな贝壳×2	20%
		随机B（30%）	3～5	カラ骨×2	10%
				カラ骨×3	15%
				なぞの骨×2	15%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	25%
				きれいな贝壳×3	20%
	采取4（草）	随机（100%）	3～5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	捕虫	固定	4～6	セッチャクロアリ	15%
				キラビートル	15%
				ドスヘラクレス	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
	采掘	固定	3～5	ドラグライト矿石	20%
				カブレライト矿石	20%
				尖铠玉	5%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	15%
				さびた块	5%
				黄金石のかけら	15%
				黄金石の块	10%
	垂钓	固定	—	—	—
5区	采取1（蘑菇）	固定	3～5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
5区	采取2（草）	固定	3～5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	25%
				落阳草の根	25%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	5%
	采取3（果实）	随机（100%）	3～5	カラの実×3	30%
				ハリの実×3	30%
				ペイントの実×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取4（蘑菇）	随机A（80%）	3～4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3～5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	捕虫	随机A（70%）	3～5	光虫	20%
				雷光虫	25%
				ドスヘラクレス	10%
				マレコガネ	15%
				ロイヤルカブト	20%
				ボンバッタ	10%
		随机B（30%）	4～6	光虫	10%
				雷光虫	10%
				ドスヘラクレス	25%
				マレコガネ	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	20%
6区	采取1（蘑菇）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取2（蘑菇）	固定	3～5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%
	采取3（草）	随机（100%）	3～5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	采取4（骨）	随机（100%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	30%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
	采掘	固定	3～5	圆盘石	15%
				铁矿石	15%
				マカライト矿石	20%
				阳翔原珠	15%
				修罗原珠	10%
				琉璃原珠	10%
				黄金石のかけら	15%
7区	采取1（蛋巢）	固定	∞	なぞの骨	20%
				龙の卵	60%
				龙骨【小】	20%
	采取2（骨）	随机（100%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	30%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
	采掘1	固定	3～5	ドラグライト矿石	20%
				カブレライト矿石	20%
				尖铠玉	5%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	15%
				さびた块	5%
				黄金石のかけら	15%
				黄金石の块	10%
	采掘2	固定	3～5	ライトクリスタル	20%
				大地の结晶	25%
				ドラグライト矿石	15%
				カブレライト矿石	15%
				ノヴァクリスタル	5%
				尖铠玉	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
7区	采掘2	固定	3～5	坚铠玉	5%
				黄金石の块	5%
	采掘3	随机A（70%）	3～5	大地の结晶	15%
				铁矿石	15%
				マカライト矿石	15%
				圆盘石	10%
				ライトクリスタル	10%
				ドラグライト矿石	20%
				なぞのお守り	5%
				黄金石のかけら	10%
		随机B（30%）	3～5	マカライト矿石	5%
				圆盘石	5%
				ライトクリスタル	10%
				ドラグライト矿石	20%
				カブレライト矿石	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				黄金石の块	10%
				光るお守り	10%
8区	采取1（蛋巢）	固定	∞	なぞの骨	20%
				肉食龙の卵	60%
				龙骨【小】	20%
	采取2（粪）	固定	6～8	モンスターのフン	70%
				はじけクルミ	10%
				怪鸟の鳞	20%
	采取3（骨）	随机（100%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	30%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
	采掘1	固定	3～5	ライトクリスタル	20%
				大地の结晶	25%
				ドラグライト矿石	15%
				カブレライト矿石	15%
				ノヴァクリスタル	5%
				尖铠玉	10%
				坚铠玉	5%
				黄金石の块	5%
	采掘2	随机A（70%）	3～5	尖铠玉	15%
				坚铠玉	10%
				カブレライト矿石	15%
				ドラグライト矿石	15%
				阳翔原珠	15%
				修罗原珠	10%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	10%
		随机B（30%）	3～5	坚铠玉	20%
				カブレライト矿石	20%
				ドラグライト矿石	10%
				修罗原珠	20%
				なぞのお守り	10%
				光るお守り	20%
9区	采取1（蜂巢）	固定	3～4	ハチミツ	85%
				怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%
	采取2（蘑菇）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3～4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3～5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	捕虫	固定	4～6	セッチャクロアリ	15%
				キラビートル	15%
				ドスヘラクレス	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
	采掘1	固定	3～5	圆盘石	15%
				铁矿石	15%
				マカライト矿石	20%
				阳翔原珠	15%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
9区	采掘1	固定	3～5	修罗原珠	10%
				琉璃原珠	10%
				黄金石のかけら	15%
	采掘2	随机A（70%）	3～5	大地の结晶	15%
				铁矿石	15%
				マカライト矿石	15%
				圆盘石	10%
				ライトクリスタル	10%
				ドラグライト矿石	20%
				なぞのお守り	5%
				黄金石のかけら	10%
		随机B（30%）	3～5	マカライト矿石	5%
				圆盘石	5%
				ライトクリスタル	10%
				ドラグライト矿石	20%
				カブレライト矿石	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				黄金石の块	10%
				光るお守り	10%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	11%
				眠鱼	16%
				ハリマグロ	21%
				ハレツアロワナ	16%
				ドス大食いマグロ	10%
				小金鱼	16%
				黄金鱼	6%
				白金鱼	4%
10区	采取1（蛛网）	固定	4～6	クモの巣	50%
				怪鸟の鳞	20%
				トウガラシ	20%
				きれいな贝壳	10%
	采取2（骨）	固定	3～5	カラ骨	25%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳	25%
				なぞの头骨	10%
	采取3（蘑菇）	固定	3～5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%
	采取4（草）	固定	4～6	重の成长饵	55%
				水の蜜饵	25%
				养虫エキス	10%
				超养虫エキス	10%
	采取5（骨）	随机A（70%）	3～5	カラ骨	20%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%
				きれいな贝壳	25%
				きれいな贝壳×2	20%
		随机B（30%）	3～5	カラ骨×2	10%
				カラ骨×3	15%
				なぞの骨×2	15%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	25%
				きれいな贝壳×3	20%
	采取6（草）	随机A（80%）	3～5	重の成长饵	70%
				水の蜜饵	25%
				养虫エキス	5%
		随机B（20%）	3～5	重の成长饵	15%
				水の蜜饵	35%
				养虫エキス	25%
				超养虫エキス	25%
	捕虫	随机A（70%）	3～5	不死虫	20%
				にが虫	20%
				キラビートル	15%
				王族カナブン	15%
				ロイヤルカブト	20%
				ボンバッタ	10%
		随机B（30%）	4～6	不死虫	10%
				にが虫	10%
				キラビートル	25%
				王族カナブン	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	20%

G位

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	采取1（蜂巢）	固定	3～4	ハチミツ	85%
				怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
营地	采取2（地面）	固定	6~8	砥石	70%
				石ころ	10%
				石ころ×2	20%
	垂钓	固定	∞	キレアジ	15%
				眠鱼	15%
				ハリマグロ	20%
				カジキマグロ	20%
				ハレツアロワナ	15%
				ドス大食いマグロ	5%
				小金鱼	10%
1区	采取1（蘑菇）	固定	3~5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取2（草）	固定	3~5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	25%
				落阳草の根	25%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	5%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3~4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3~5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	采掘	固定	3~5	ライトクリスタル×2	10%
				大地の结晶×3	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				メランジェ矿石	15%
				ピュアクリスタル	15%
				重铠玉	10%
				王铠玉	5%
				黄金石の块	5%
2区	采取1（果实）	固定	3~5	カラの实×3	30%
				ハリの实×3	30%
				ペイントの实×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取2（草）	随机（100%）	3~5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3~4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3~5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	捕虫	固定	4~6	皇帝バッタ	15%
				冥カイコ	15%
				マボロシチョウ	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
3区	采取1（草）	固定	∞	钓りカエル	50%
				钓りミミズ	50%
	采取2（骨）	固定	3~5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%
				龙骨【小】	10%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	20%
				なぞの巨骨	20%
				なぞの头骨	10%
	采取3（蜂巢）	固定	3~4	ハチミツ	85%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
3区	采取3（蜂巢）	固定	3~4	怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%
	采取4（骨）	随机A（70%）	3~5	なぞの巨骨	10%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	30%
				きれいな贝壳×3	15%
		随机B（30%）	3~5	なぞの巨骨	15%
				カラ骨×3	10%
				なぞの骨×2	10%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	20%
				きれいな贝壳×3	30%
	捕虫1	固定	4~6	不死虫×2	20%
				冥カイコ	20%
				ゴッドカブト	20%
				雷光虫×2	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ボンバッタ×2	10%
	捕虫2	随机A（70%）	3~5	不死虫×2	15%
				王族カナブン	30%
				ロイヤルカブト	20%
				ボンバッタ×2	15%
				ゴッドカブト	10%
				冥カイコ	10%
		随机B（30%）	4~6	冥カイコ	20%
				皇帝バッタ	20%
				王族カナブン	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	25%
	采掘	固定	3~5	圆盘石×2	15%
				エルトライト矿石	15%
				黄金石のかけら	20%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	10%
				明王原珠	10%
				黄金石の块	15%
	垂钓	固定	—	—	—
4区	采取1（骨）	固定	3~5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%
				龙骨【小】	10%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	20%
				なぞの巨骨	20%
				なぞの头骨	10%
	采取2（果实）	固定	3~5	カラの实×3	30%
				ハリの实×3	30%
				ペイントの实×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取3（骨）	随机A（70%）	3~5	なぞの巨骨	10%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	30%
				きれいな贝壳×3	15%
		随机B（30%）	3~5	なぞの巨骨	15%
				カラ骨×3	10%
				なぞの骨×2	10%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	20%
				きれいな贝壳×3	30%
	采取4（草）	随机（100%）	3~5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	捕虫	固定	4~6	皇帝バッタ	15%
				冥カイコ	15%
				マボロシチョウ	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
	采掘	固定	3~5	エルトライト矿石	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				重铠玉	5%
				光るお守り	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
4区	采掘	固定	3~5	古びたお守り	15%
				太古の块	5%
				黄金石のかけら	15%
				黄金石の块	10%
	垂钓	固定	—	—	—
5区	采取1（蘑菇）	固定	3~5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%
	采取2（草）	固定	3~5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	25%
				落阳草の根	25%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	5%
	采取3（果实）	随机（100%）	3~5	カラの实×3	30%
				ハリの实×3	30%
				ペイントの实×2	20%
				はじけグルミ×2	20%
	采取4（蘑菇）	随机A（80%）	3~4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3~5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%
	捕虫	随机A（70%）	3~5	雷光虫×2	20%
				マレコガネ	30%
				ロイヤルカブト	10%
				ボンバッタ×2	15%
				冥カイコ	15%
				ゴッドカブト	10%
		随机B（30%）	4~6	マレコガネ	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	20%
				冥カイコ	20%
				マボロシチョウ	25%
6区	采取1（蘑菇）	固定	3~5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取2（蘑菇）	固定	3~5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%
	采取3（草）	随机（100%）	3~5	药草	25%
				ツタの叶	15%
				ネンチャク草	20%
				落阳草の根	15%
				クモの巣	5%
				トウガラシ	20%
	采取4（骨）	随机（100%）	3~5	カラ骨	15%
				カラ骨×2	20%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
				なぞの巨骨	15%
	采掘	固定	3~5	圆盘石×2	15%
				エルトライト矿石	15%
				黄金石のかけら	20%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	10%
				明王原珠	10%
				黄金石の块	15%
7区	采取1（蛋巢）	固定	∞	なぞの骨	20%
				龙の卵	60%
				龙骨【小】	20%
	采取2（骨）	随机（100%）	3~5	カラ骨	15%
				カラ骨×2	20%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
				なぞの巨骨	15%
	采掘1	固定	3~5	エルトライト矿石	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				重铠玉	5%
				光るお守り	10%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
7区	采掘1	固定	3～5	古びたお守り	15%
				太古の块	5%
				黄金石のかけら	15%
				黄金石の块	10%
	采掘2	固定	3～5	ライトクリスタル×2	10%
				大地の结晶×3	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				メランジェ矿石	15%
				ピュアクリスタル	15%
				重铠玉	10%
				王铠玉	5%
				黄金石の块	5%
	采掘3	随机A（70%）	3～5	大地の结晶×3	10%
				エルトライト矿石	25%
				ライトクリスタル×2	20%
				圆盘石×2	10%
				ノヴァクリスタル	15%
				光るお守り	10%
				黄金石のかけら	10%
		随机B（30%）	3～5	ノヴァクリスタル	20%
				ピュアクリスタル	10%
				黄金石の块	10%
				古びたお守り	20%
				エルトライト矿石	20%
				メランジェ矿石	20%
8区	采取1（蛋巢）	固定	∞	なぞの骨	20%
				肉食龙の卵	60%
				龙骨【小】	20%
	采取2（粪）	固定	6～8	モンスターのフン	70%
				はじけクルミ	10%
				怪鸟の鳞	20%
	采取3（骨）	随机（100%）	3～5	カラ骨	15%
				カラ骨×2	20%
				なぞの骨	25%
				龙骨【小】	25%
				なぞの巨骨	15%
	采掘1	固定	3～5	ライトクリスタル×2	10%
				大地の结晶×3	20%
				ノヴァクリスタル	20%
				メランジェ矿石	15%
				ピュアクリスタル	15%
				重铠玉	10%
				王铠玉	5%
				黄金石の块	5%
	采掘2	随机A（70%）	3～5	重铠玉	15%
				王铠玉	10%
				エルトライト矿石	25%
				メランジェ矿石	5%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	10%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	10%
		随机B（30%）	3～5	王铠玉	20%
				エルトライト矿石	10%
				メランジェ矿石	20%
				金刚原珠	20%
				光るお守り	10%
				古びたお守り	20%
9区	采取1（蜂巢）	固定	3～4	ハチミツ	85%
				怪鸟の鳞	10%
				虫の死骸	5%
	采取2（蘑菇）	固定	3～5	アオキノコ	25%
				ドキドキノコ	15%
				特产キノコ	40%
				严选キノコ	20%
	采取3（蘑菇）	随机A（80%）	3～4	アオキノコ	50%
				マヒダケ	15%
				ニトロダケ	15%
				ドキドキノコ	10%
				特产キノコ×2	10%
		随机B（20%）	3～5	アオキノコ	10%
				マヒダケ	20%
				ニトロダケ	20%
				ドキドキノコ	20%
				特产キノコ×3	15%
				严选キノコ×2	15%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
9区	捕虫	固定	4～6	皇帝バッタ	15%
				冥カイコ	15%
				マボロシチョウ	15%
				王族カナブン	20%
				マレコガネ	20%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	5%
	采掘1	固定	3～5	圆盘石×2	15%
				エルトライト矿石	15%
				黄金石のかけら	20%
				琉璃原珠	15%
				金刚原珠	10%
				明王原珠	10%
				黄金石の块	15%
	采掘2	随机A（70%）	3～5	大地の结晶×3	10%
				エルトライト矿石	25%
				ライトクリスタル×2	20%
				圆盘石×2	10%
				ノヴァクリスタル	15%
				光るお守り	10%
				黄金石のかけら	10%
		随机B（30%）	3～5	ノヴァクリスタル	20%
				ピュアクリスタル	10%
				黄金石の块	10%
				古びたお守り	20%
				エルトライト矿石	20%
				メランジェ矿石	20%
	垂钓	固定	∞	サシミウオ	10%
				眠鱼	15%
				ハリマグロ	20%
				ハレツアロワナ	15%
				ドス大食いマグロ	10%
				小金鱼	15%
				黄金鱼	6%
				白金鱼	4%
				金刚鱼	5%
10区	采取1（蛛网）	固定	4～6	クモの巣	50%
				怪鸟の鳞	20%
				トウガラシ	20%
				きれいな贝壳	10%
	采取2（骨）	固定	3～5	カラ骨×2	15%
				なぞの骨×2	15%

区域	手段	地点	次数	物品名称	概率
10区	采取2（骨）	固定	3～5	龙骨【小】	10%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	20%
				なぞの巨骨	20%
				なぞの头骨	10%
	采取3（蘑菇）	固定	3～5	マヒダケ	25%
				ニトロダケ	25%
				特产キノコ	30%
				严选キノコ	20%
	采取4（草）	固定	4～6	重の成长饵	55%
				水の蜜饵	25%
				养虫エキス	10%
				超养虫エキス	10%
	采取5（骨）	随机A（70%）	3～5	なぞの巨骨	10%
				カラ骨×2	15%
				なぞの骨	20%
				きれいな贝壳	10%
				きれいな贝壳×2	30%
				きれいな贝壳×3	15%
		随机B（30%）	3～5	なぞの巨骨	15%
				カラ骨×3	10%
				なぞの骨×2	10%
				龙骨【小】	15%
				きれいな贝壳×2	20%
				きれいな贝壳×3	30%
	采取6（草）	随机A（80%）	3～5	重の成长饵	70%
				水の蜜饵	25%
				养虫エキス	5%
		随机B（20%）	3～5	重の成长饵	15%
				水の蜜饵	35%
				养虫エキス	25%
				超养虫エキス	25%
	捕虫	随机A（70%）	3～5	不死虫×2	15%
				王族カナブン	30%
				ロイヤルカブト	20%
				ボンバッタ×2	15%
				ゴッドカブト	10%
				冥カイコ	10%
		随机B（30%）	4～6	冥カイコ	20%
				皇帝バッタ	20%
				王族カナブン	25%
				ロイヤルカブト	10%
				ゴッドカブト	25%





这个部分主要讲解各武器的勇气和炼金两种新风格，同时还有两种风格的招式派生表，招式派生表的看法如下。

招式派生表看法

共通

图例	说明
横斩 A / 横斩	可直接从拔刀状态使出的招式
横打 X / 横打	只能在连携中派生出的招式
（箭头）	招式间的派生用线连接，各颜色之间没有差异（除红色）

炼金风格

图例	说明
	比较容易累积炼金槽的招式

勇气风格

图例	说明
横斩 A / 横斩	比较容易累积勇气槽的招式（从持续收刀中派生）
滑行回避 B	拔刀状态直接使出的招式（勇气状态中）
强横斩 X/A / 强横斩	勇气状态追加的招式（连携派生）
鬼人突进连斩	进入勇气状态后产生变化的招式（从持续收刀中派生）
（红色箭头）	勇气状态追加的派生，用红线表示
持续收刀	可派生到持续收刀的招式

大剑

类型：剑士
攻击系统：切断
狩技：有

新狩技

●月面崩击

原地跳向空中，旋转自己的身体以挥舞大剑，将武器的重力转化为攻击的大威力狩技。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“ヘルブラザーズ・赤鬼の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！”
3	完成集会所G★4任务“巨兽の进攻”

勇气风格

特征

●通常状态下蓄力斩需从持续收刀派生。

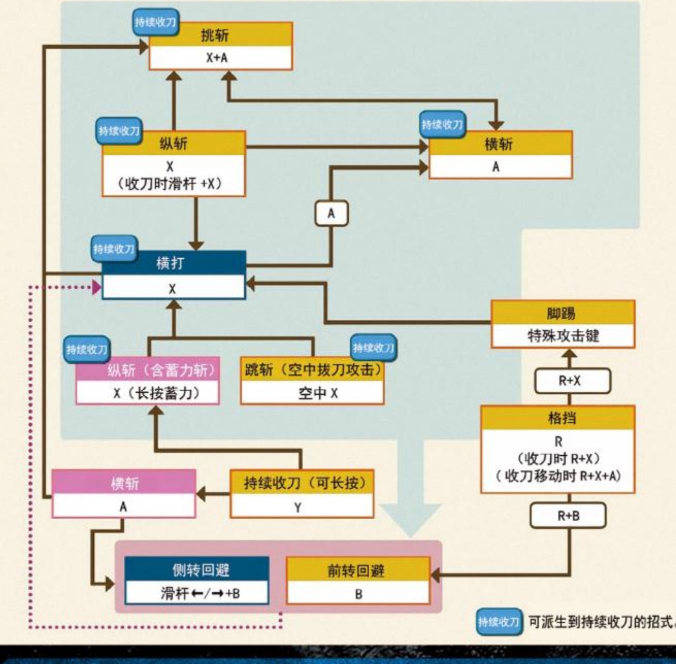
●勇气状态下可使用强横斩、强蓄力移动斩、高速强蓄力斩（收刀状态）。

●勇气状态下回避动作变成更加迅速的滑行回避。

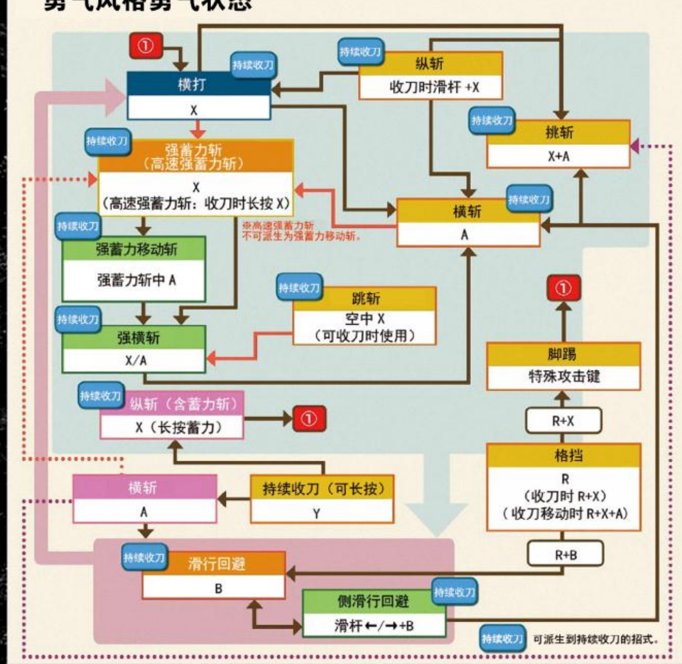
用法

通常状态无法直接在收刀状态中使出蓄力斩，只能从持续收刀中派生，不过好在大剑勇气槽积蓄得快，进入勇气状态后就能真正发挥该风格的威力。勇气状态下的大剑主要输出手段为强蓄力移动斩和高速强蓄力斩，前者指拔刀状态下蓄力时按A能往前跨移一大步接近怪物并发动强蓄力斩击，威力随蓄力阶段而变化，之后还能接上强横斩，而后者则指在收刀状态下可直接使用强蓄力斩，并且蓄力速度非常快，两者都兼备灵活性与高威力，能使得大剑一击脱离的打法更加流畅。另外本来就能防御的大剑再添加上持续收刀的回避，生存能力也有所增强。狩技推荐兽宿【狮子】，勇气状态下配合高速强蓄力斩威力不俗。

勇气风格一般状态



勇气风格勇气状态



炼金风格

特征

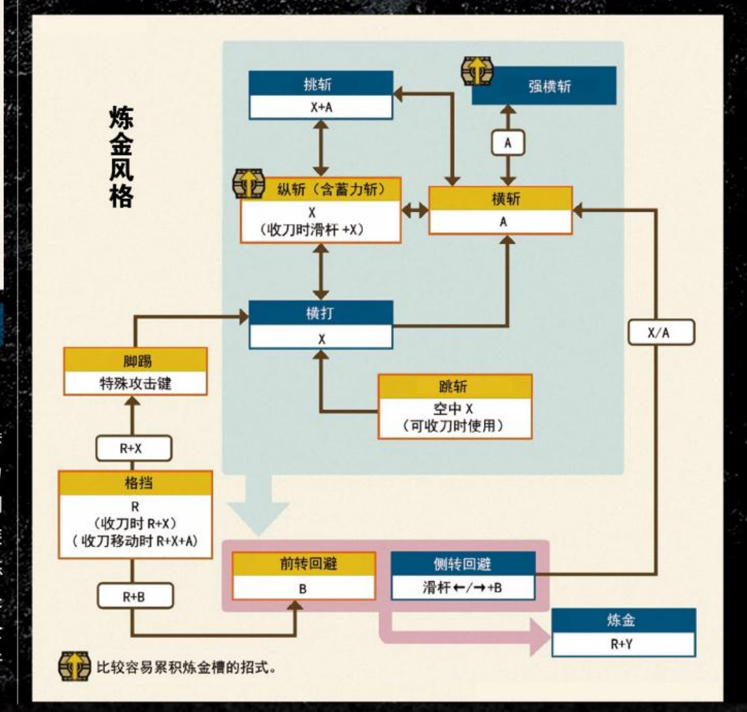
●无法使用强蓄力斩。

●横斩可派生强横斩。

●拔刀时的前转回避和侧转回避可接炼金。

用法

招式基本与集会风格一致，但挑斩无法直接使用，必须从其他招式派生，这一点对狩猎空中飞翔的怪物来说略不友好。大剑的横斩方便砍脚，横斩→挑斩→横斩的连携依旧可用，配合起来有不错的输出。取消了强蓄力斩，横打后接的也只是普通蓄力斩，在火力上有所削弱，不过好在拥有3个狩技槽，能像集会风格一样装备不同狩技，再加上能使用多样的炼金，可以灵活应对各种战况又或者是辅助队友。另外如果想快速积蓄炼金槽，推荐使用蓄力斩→横斩→强横斩→横斩的招式组合。





太刀

类型：剑士
攻击系统：切断
特性：无

新狩技

●妖刀罗刹

一定时间内提升攻击力的狩技，使用过程中体力会持续减少，而攻击命中时会回复体力。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“狩猎船团·赤枪の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“空の家族·空路を守るツス”
3	完成集会所G★4任务“风薫る密林”

勇气风格

特征

●气刃大回旋斩被删除。

●通常状态时不能使用袈裟斩、移动斩，勇气状态时可以使用。

●勇气状态下练气槽变成固定的蓝色，攻击力上升。

●勇气状态下气刃斩Ⅰ有防反判定。

用法

通常状态下的招式被削减了许多，没有了气刃大回旋斩，想要开刃就得借助狩技“樱花气刃斩”。持续收刀中按R能使出气刃踏步纵斩，继续按R能派生气刃斩Ⅲ，运用此套路可以快速积蓄勇气槽进入勇气状态，开展真正的高输出打法。勇气状态下的刀刃直接固定在攻击力比红刃稍低的蓝刃状态，不再需要白黄红的升段过程，另外气刃斩Ⅰ还有防反判定，受到攻击前的瞬间按R会变成刚·气刃斩Ⅰ反击，并能派生出效果不错的刚·气刃斩Ⅱ和Ⅲ，其中刚·气刃斩Ⅱ能通过推动滑杆操纵角色移动一段距离再出招，可以灵活调整站位以便与怪物周旋。

炼金风格

特征

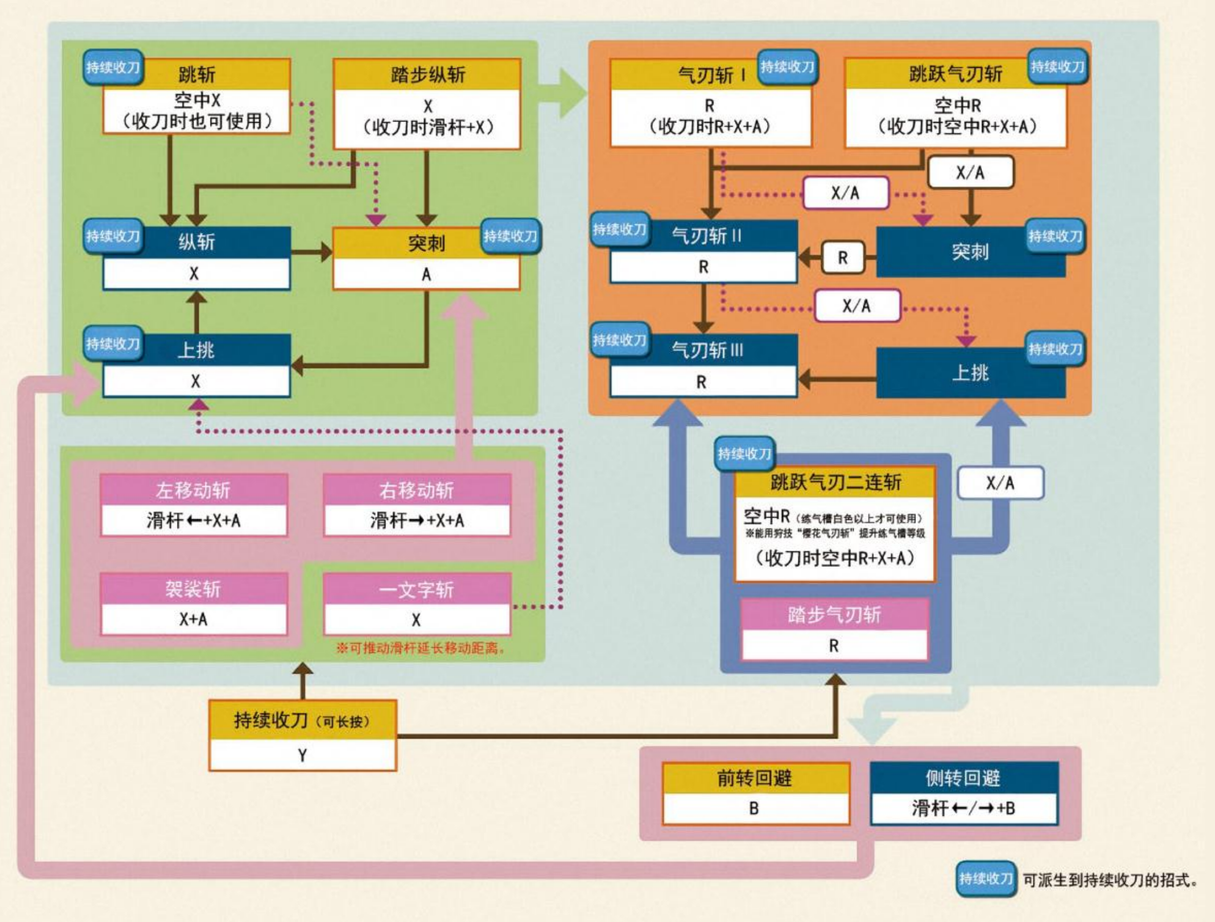
●无法使用袈裟斩。

●气刃斩连携中可派生左移动斩或右移动斩，但后者不能派出气刃斩。

●拔刀时进行前转回避或侧转回避可以接炼金。

用法

保留了太刀大部分的基础招式，也能使用气刃大回旋斩开刃。招式连携变得非常简洁，比如连续按X就能使出纵斩→突刺→上挑的组合，连续按A就能使出左移动斩→突刺→左移动斩的组合，而除了移动斩之外的招式还可以往右推动滑杆+A派生出右移动斩，在战斗中能够灵活走位与闪躲攻击，适合应对高频攻击的怪物。此外，气刃斩Ⅱ、气刃斩Ⅲ、气刃大回旋斩能快速积蓄炼金槽，在拔刀状态下翻滚能立马接上炼金，使用各种炼金道具辅助队友。





攻略透解



勇气风格勇气状态

持续收刀 跳斩 空中X （收刀时也可使用）

踏步纵斩 X （收刀时滑杆+X）

持续收刀 纵斩 X

持续收刀 突刺 A

持续收刀 上挑 X

X

① ② ③ ④ ⑤

持续收刀 左移动斩 滑杆←+X+A

持续收刀 右移动斩 滑杆→+X+A

※可推动滑杆延长移动距离。

持续收刀 袈裟斩 X+A

一文字斩 X

持续收刀（可长按） Y

持续收刀 气刃斩Ⅰ R （收刀时R+X+A） ※有练气槽才能使出，能施展专属动作

持续收刀 气刃斩Ⅰ R （收刀时R+X+A） ※没有练气槽时

R

当身失败

X/A

持续收刀 气刃斩Ⅱ R

持续收刀 突刺

X/A

持续收刀 上挑

R

持续收刀 跳跃气刃二连斩 空中R （收刀时空中R+X+A）

X/A

踏步气刃斩 R

前转回避 B

侧转回避 滑杆←/→+B

持续收刀 气刃斩Ⅰ R （收刀时R+X+A） ※有练气槽才能使出，能施展专属动作

当身成功时

持续收刀 刚・气刃斩Ⅰ R

持续收刀 刚・气刃斩Ⅱ R

持续收刀 刚・气刃斩Ⅲ R

※可推动滑杆延长移动距离。

左移动斩 滑杆←+X+A

右移动斩 滑杆→+X+A

持续收刀 袈裟斩 X+A

持续收刀 可派生到持续收刀的招式。

炼金风格

跳斩 空中X （收刀时也可使用）

踏步纵斩 X （收刀时滑杆+X）

X

纵斩

X

突刺

X

上挑

X

气刃斩Ⅰ R （收刀时R+X+A）

跳跃气刃斩 空中R （收刀时空中R+X+A）

R

气刃斩Ⅱ

R

气刃斩Ⅲ

R

气刃大回旋斩

R

左移动斩 滑杆←+A

右移动斩 滑杆→+A

左移动斩 A

跳跃气刃二连斩 空中R （收刀时空中R+X+A） （练气槽白色以上才可使用）

前转回避 B

侧转回避 滑杆←/→+B

炼金 R+Y

X

比较容易累积炼金槽的招式。



片手剑

类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：有

新狩技

●混沌刃药

向前挥砍并为武器增加会心、重击、减气、心药的刃药效果，在发动期间还能继续叠加各刃药的效果。

勇气风格

特征

●无法使用后撤。
●连携中无法派生回旋斩，需从持续收刀派生。
●勇气状态下可使用后撤连斩。
●后撤连斩可派生真回旋斩。

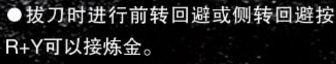
用法

通常状态下的片手剑维持了常见的招式，不过在连携上更注重持续收刀起手的派生，比如依次接上跳跃连斩、纵斩以及横斩，又或者只接一招简短的回旋斩。进入勇气状态后，片手的X+A变成了高位移的后撤连斩，拥有更强的游击能力，适用于立回与快速贴身怪物，另外后撤连斩还能接上性能比回旋斩更高的真回旋斩。勇气风格无疑使本就灵活的片手剑拥有更强的保命能力，不过只能装备一种狩技，比较推荐的是新狩技“混沌刃药”，使用后附上各种强力效果的片手剑如果再叠加一次刃药会拥有相当不错的输出。

炼金风格

特征

●后撤被删除。
●横斩派生的剑盾连技变成了回旋斩。
●水平斩派生的突进斩变成了回旋斩。
●盾攻击派生的盾攻击Ⅱ变成了回旋斩。
●拔刀时进行前转回避或侧转回避按R+Y可以接炼金。
●道具选择了可使用的炼金桶时，可在突进斩后接炼金。



用法



炼金片手的基础招式基本没削减，但连携派生却发生了较大变化，主要体现在横斩、水平斩、盾攻击这3招后直接派生回旋斩，而回旋斩又正好能快速积蓄炼金槽，因此使用炼金的频率会变得比较高，另外与其他武器不同的是，除了拔刀状态的回避后能接炼金外，还能在突进斩后接炼金，这也注定了炼金片手的风格偏向辅助型，平时应注重走位立回以及为自己和队友添加Buff增强能力。删除后撤这一动作等于变相削弱了片手剑的机动性，不过片手剑本来就灵活，3个狩猎槽再加上刃药的使用能在一定程度上提升输出。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头リーダ-の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“密林のナルガクルガと対峙せよ”
3	完成集会所G★4任务“金と银がもたらす悲哀”

勇气风格一般状态

突进斩
X+A
（收刀时滑杆+A）

R+Y

使用道具

遇到向下阶段

持续收刀
跳跃突进斩

登阶段时

落地后X

持续收刀
跳跃挑斩

持续收刀
回旋斩
A

持续收刀
跳跃连斩
X

持续收刀（可长按）
Y

防御斩

X/A

R+Y

X/A

持续收刀
跳斩
空中X
（收刀时空中X）

X/A

持续收刀
挑斩

X

格挡
R
（收刀时R+X）
（收刀时滑杆+R+X+A）

A

X/A

X/A

持续收刀
纵斩
X

X

持续收刀
横斩

X

持续收刀
剑盾连技

持续收刀
前转回避
B

侧转回避
滑杆←/→+B

侧转回避不能从格挡派生

A

滑杆+A

持续收刀
水平斩
A

持续收刀
盾攻击Ⅰ
滑杆+A

A

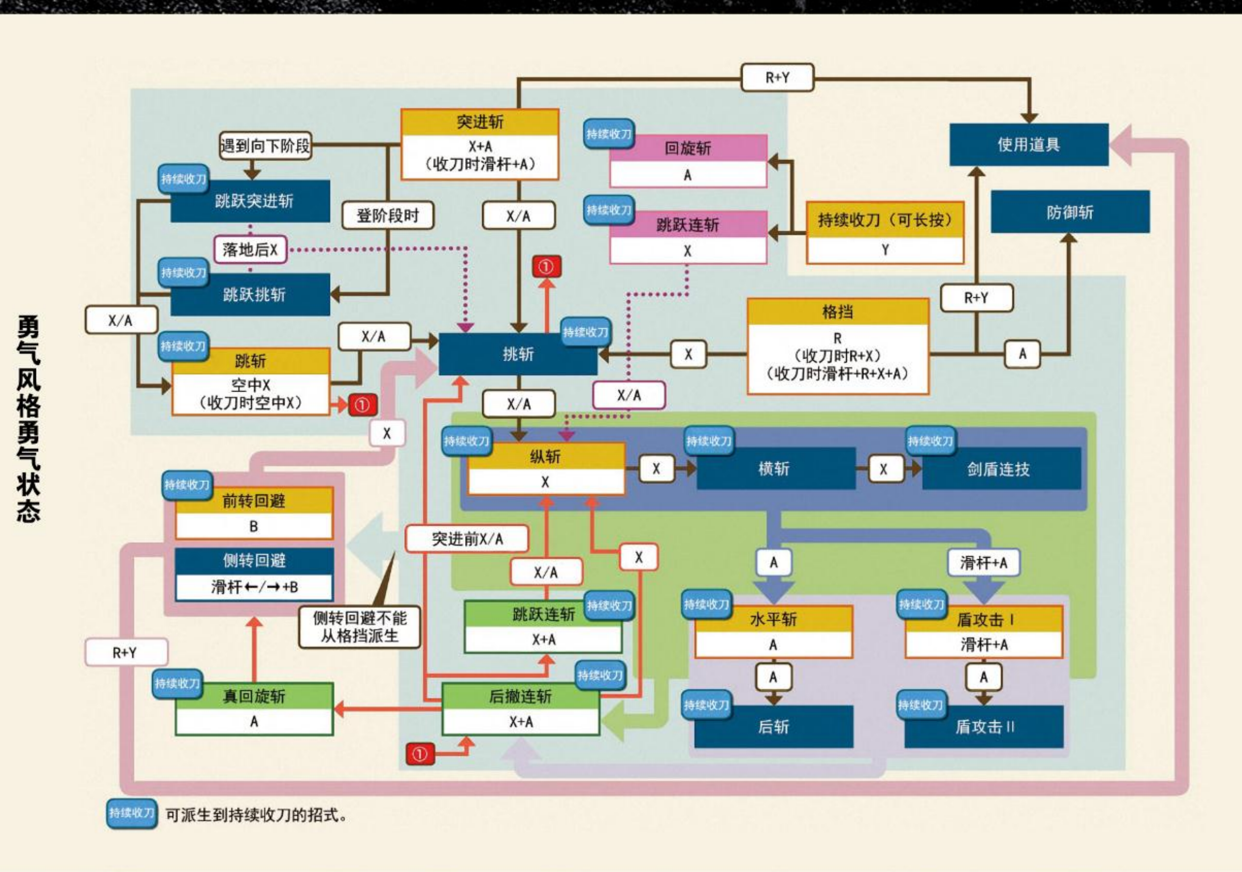
A

持续收刀
后斩

持续收刀
盾攻击Ⅱ

R+Y

持续收刀 可派生到持续收刀的招式。



炼金风格

R+Y

突进斩
X+A
（收刀时滑杆+A）

遇到向下阶段

登阶段时

跳跃突进斩

落地后X

跳跃挑斩

X/A

跳斩
空中X
（收刀时空中X）

挑斩

使用道具
※炼金需要在物品栏选择对应道具才能使用

防御斩

R+Y

A

格挡
R
（收刀时R+X）
（收刀时滑杆+R+X+A）

X

纵斩
X

横斩

回旋斩

前转回避
B

侧转回避
滑杆←/→+B

侧转回避不能
从格挡派生

A

滑杆+A

水平斩
A

盾攻击Ⅰ
滑杆+A

回旋斩

R+Y

比较容易累积炼金槽的招式。



双剑

类型：剑士
攻击系统：切断
特指：无



新狩技

●螺旋斩

往前方进行回转突击，使用时自身也会向前移动，狩技的等级越高伤害越高。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサーの依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“密林のナルガクルガと对峙せよ”
3	完成集会所G★4任务“焦电”

勇气风格

特征

●不能使用鬼人化，没有鬼人槽。

●R键改为鬼人冲刺，勇气模式下可触发类似武士道风格瞬间回避的动作，并附带研磨效果。

●勇气状态相当于鬼人强化模式，攻击中可消耗耐力派生真鬼人乱舞。

用法

双剑的勇气风格其实可以视作没有鬼人化，但强化了鬼人强化的双剑。双剑的收刀取消攻击和X键攻击的第一下无任何区别，立回可配合鬼人冲刺突击，不过鬼人冲刺会消耗较多的耐力，若愿意使用强走药的话能更轻松地进入勇气状态。进入勇气状态后，机动力和输出能力大幅提升，打法基本就是放弃收刀。进攻时就用出手速度快且突进距离远的X键起手，可用鬼人冲刺“蹭”掉怪物的招式，若遇到能定点输出的时机，就在连段中按X+A派生“真鬼人乱舞”，既能输出也能维持勇气槽。

炼金风格

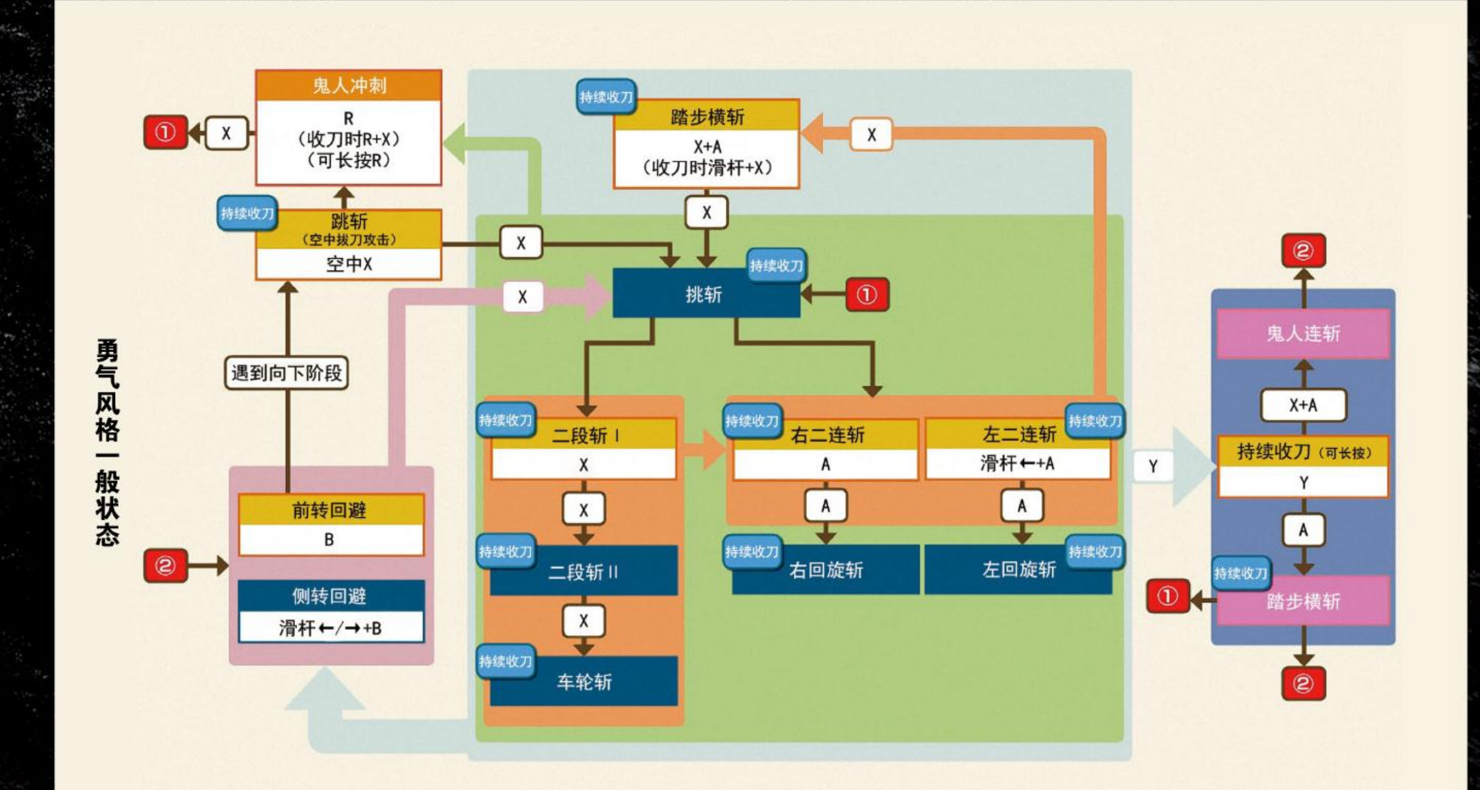
特征

●乱舞和鬼人连斩能积攒较多炼金槽。

●向前翻滚后可以接炼金。

用法

炼金风格的操作和集会风格相比，除了鬼人强化状态下的X键攻击和X+A键冲刺攻击外基本没有区别，反而还能装备3个狩技，自身也能产出让狩技槽加速积累的レンキン狩技砥石，可以说是集会风格的强化版。平时战斗就多以“レンキン狩技砥石”的效果累积狩技槽，再以狩技直击目标。狩技推荐装备旧狩技“血风独乐”和本作新增的“螺旋斩”，这两个都是比较强力的招式，第三个可以装备“绝对回避【临战】”保证安全。



勇气风格勇气状态

鬼人强化（勇气状态）

遇到向下阶段

鬼人冲刺
R
（收刀时R+X）
（可长按R）

当身成功时

跳斩（空中拔刀攻击）
空中X

空中回转乱舞
空中回转乱舞终结

鬼人突进连斩（拔刀攻击）
X+A
（收刀时滑杆+X）

研磨

挑斩

二段斩 I
X

二段斩 II

车轮斩

六段斩

右二连斩
A

左二连斩
滑杆←+A

右回旋斩

左回旋斩

真鬼人乱舞

鬼人回避
B

鬼人回避（侧面）
滑杆←/→+B

※鬼人回避可以连续使用

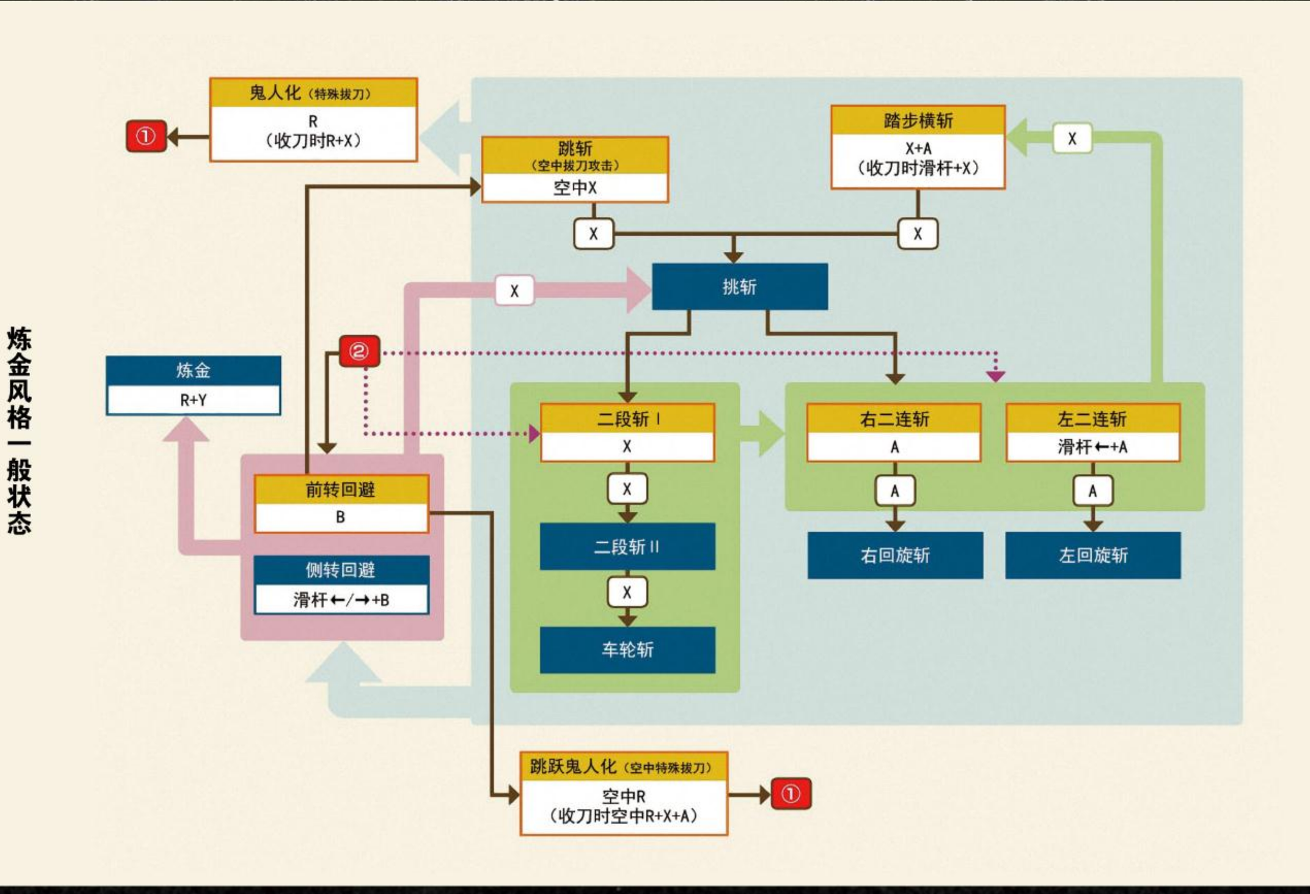
鬼人连斩

持续收刀（可长按）
Y

鬼人突进连斩

持续收刀 可派生到持续收刀的招

炼金风格一般状态



炼金风格鬼人强化状态
鬼人强化状态
③
遇到向下阶段
空中回转乱舞
X
空中回转乱舞终结
跳跃鬼人化
空中R
（收刀时空中R+X+A）
①
鬼人化
R
（收刀时R+X）
①
X
X
跳斩
（空中拔刀攻击）
空中X
踏步横斩
X+A
（收刀时滑杆+X）
X
X
X
挑斩
X
炼金
R+Y
②
二段斩 I
X
右二连斩
A
左二连斩
滑杆←+A
鬼人回避
B
X
A
A
鬼人回避（侧面）
滑杆←/→+B
二段斩 II
右二回旋斩
X+A
左二回旋斩
※鬼人回避可以连续使用
X
鬼人连斩
③
比较容易累积炼金槽的招式

炼金风格鬼人化状态
鬼人化状态
①
鬼人化解除
R
②
乱舞
X+A
炼金
R+Y
车轮斩
X
右二回旋斩
A
左二回旋斩
滑杆←+A
鬼人回避
B
※回转一次后能直接派生
X
鬼人回避（侧面）
滑杆←/→+B
六段斩
※鬼人回避可以连续使用
遇到向下阶段
X
挑斩
X
X
空中回转乱舞
X
空中回转乱舞终结
跳跃鬼人化解除
②
R
比较容易累积炼金槽的招式

狩猎笛

类型：剑士
攻击系统：打击
格挡：无

新狩技

●活力高扬

一定时间内，演奏动作变为做出有无敌时间的回避后进行快速演奏，重复演奏也同样。

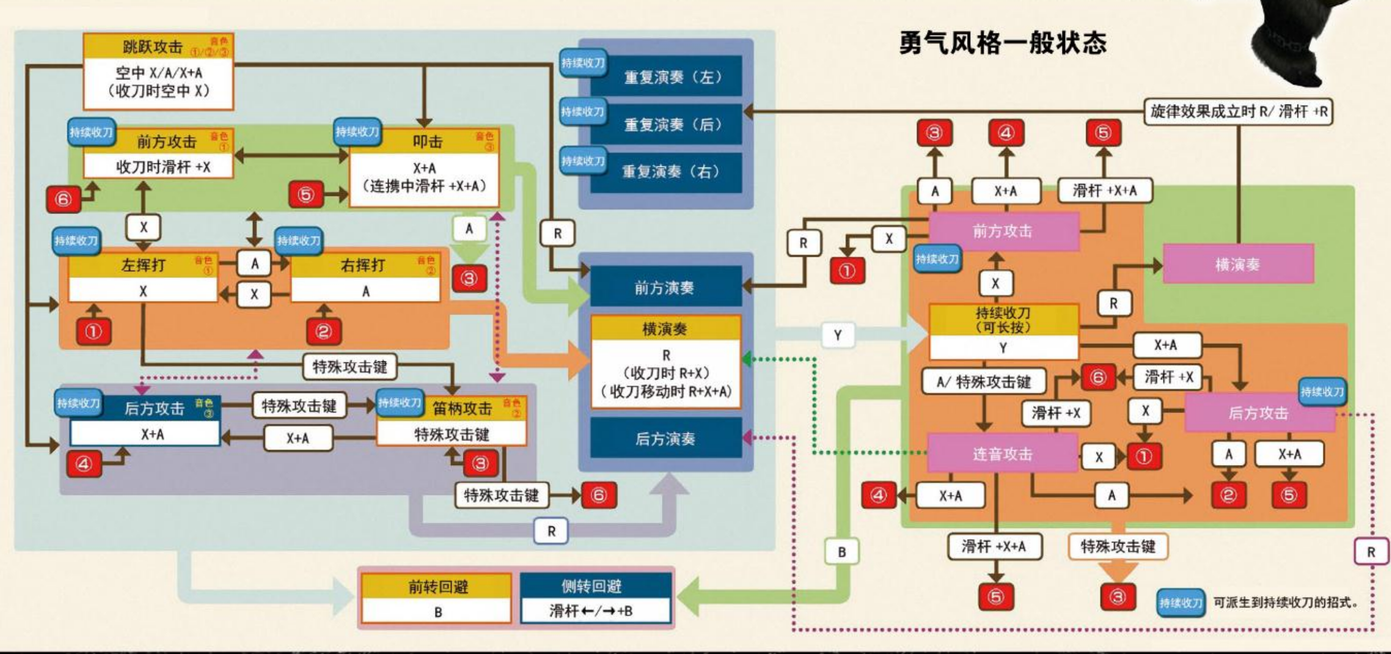
勇气风格

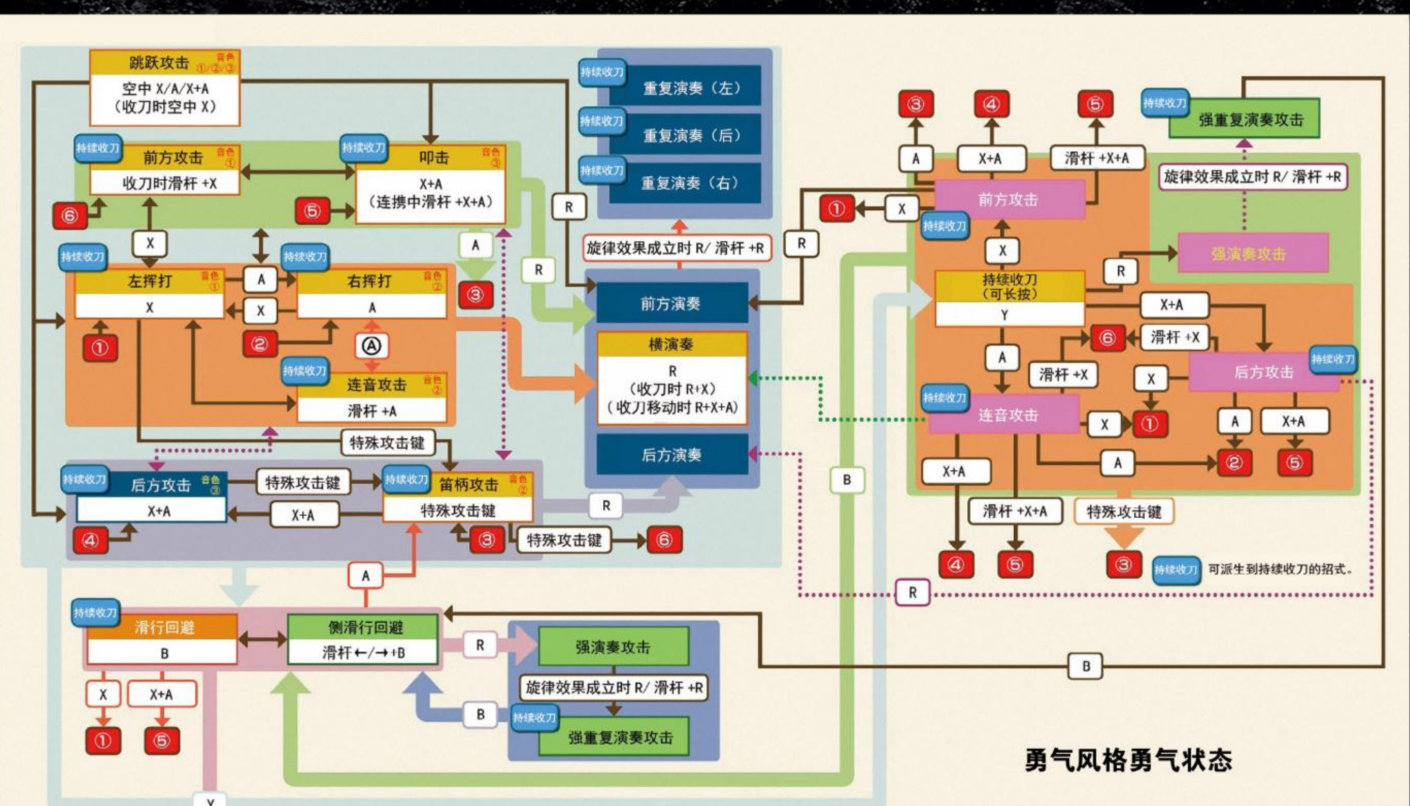
特征

●连音攻击在通常状态下只能从持续收刀中派生，勇气状态可以直接使出。
●勇气状态可以使用强演奏攻击。
●勇气状态拔刀下的回避为滑行回避。

用法

通常状态并没有削减太多的招





式，并且持续收刀大大提高了出招后的安全性，对狩猎笛的立回有不小的帮助。收刀取消攻击有X、A、X+A三种，和通常攻击一样对应三种音色，其中通常状态下的连音攻击只能通过收刀取消攻击的A键使出，另外持续收刀后还能按R键派生演奏，当然无法累积勇气槽。勇气状态的主要变化就是加了一招强演奏攻击，这招集攻击和演奏于一身，使用方法为回避后按R或从持续收刀中按R派生，但是要注意如果没有凑齐旋律的情况下进行强演奏攻击，那之后就不能用回避取消。

炼金风格

特征

- 连音攻击被删除。
- 拔刀状态下回避后可以接炼金。
- 叩击可累积较多的炼金槽。

用法

狩猎笛本身就可以通过演奏来辅助队伍，在炼金风格下就更如虎添翼，两种辅助方式并用，可为队伍提供源源不断的支援。一般招式里删除了连音攻击，对演奏的效率有一定影响，可用狩技来弥补。叩击能累积较多的炼金槽，而且对怪物头部进行打击还可以累积晕眩值，不妨多多活用，如果能把怪物打晕一到两次，那狩猎效率也能提高不少。炼金道具里由于有些和演奏效果重复，可以选一些演奏没有的效果来炼成，如可对空的レンキンバズ−カ和增加狩技槽的レンキン气合玉等。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“タンジアの铜锣担当の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“……欲するならば资格を示して”
3	完成集会所G★4任务“狩魂よ砂中に眠れ”

炼金风格

跳跃攻击 音色①/②/③
空中 X/A/X+A
（收刀时空中 X）

拔刀攻击 音色①
收刀时滑杆 +X

前方攻击 音色①
滑杆 +X

叩击 音色③
X+A

后方攻击 音色③

左挥打 音色①
X

右挥打 音色②
A

笛柄攻击 音色②
特殊攻击键

重复演奏（左）
重复演奏（后）
重复演奏（右）

旋律效果成立时 R/ 滑杆 +R

前方演奏

横演奏
R
（收刀时 R+X）
（收刀移动时 R+X+A）

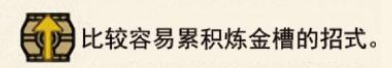
后方演奏

前转回避
B

侧转回避

炼金
R+Y

X / A / X+A / R / 特殊攻击键 / 滑杆 +X / B / 滑杆←/→+B / ① / ②


比较容易累积炼金槽的招式。

锤子

类型：剑士
攻击系统：打击
特技：无

新狩技

●脉冲波动

一定时间内蓄力攻击追加冲击波。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“タンジアの铜锣担当の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“……欲するならば资格を示して”
3	完成集会所G★4任务“遗群岭での攻防”

勇气风格

特征

●本垒打、蓄力Ⅲ攻击被删除。
●通常状态蓄力时间加长，勇气状态蓄力时间缩短。
●勇气状态在蓄力攻击后可派生刚蓄力，刚蓄力的蓄力攻击后可派生真蓄力。
●勇气状态拔刀下的回避为滑行回避。

用法

通常状态下能使用的招式很有限，并且蓄力也比其他风格慢，立回上要以进入勇气模式优先。积蓄勇气槽除了可以用持续收刀中按X键派生的斜上挥外，还有用按A键派生的横挥，并且这招出招快，不容易挥空，之后可派生到蓄力，灵活性高。进入勇气模式后蓄力相关的动作得到强化，首先是蓄力时间大幅缩短，平时可以不用保持蓄力和怪物周旋，等怪物出完招出现硬直后再蓄力也来得及。第二点是蓄力攻击后按R键派生蓄力会变为刚蓄力，刚蓄力根据蓄力阶段有两种派生攻击，刚蓄力攻击后按R键派生蓄力还会变为真蓄力，同样有两种派生攻击，蓄力攻击→刚蓄力攻击→真蓄力攻击一套下连携下来伤害相当可观。

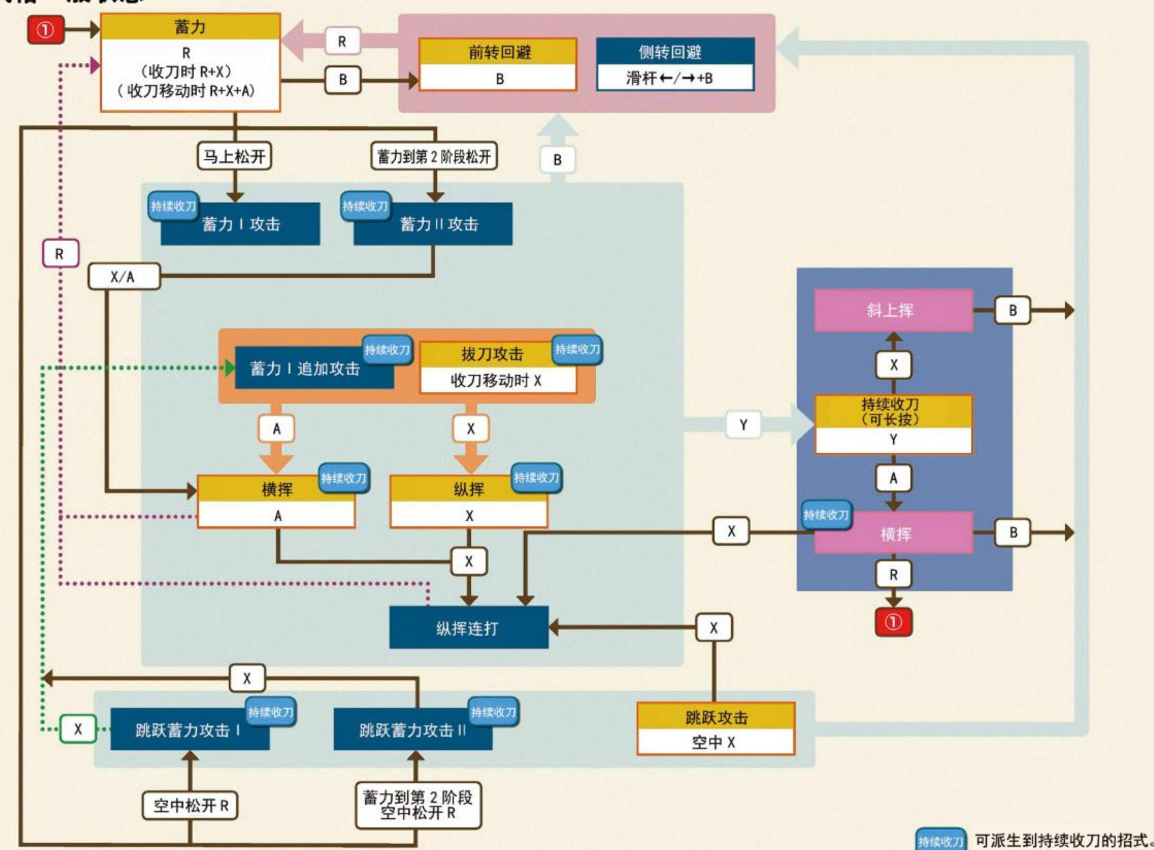
炼金风格

特征

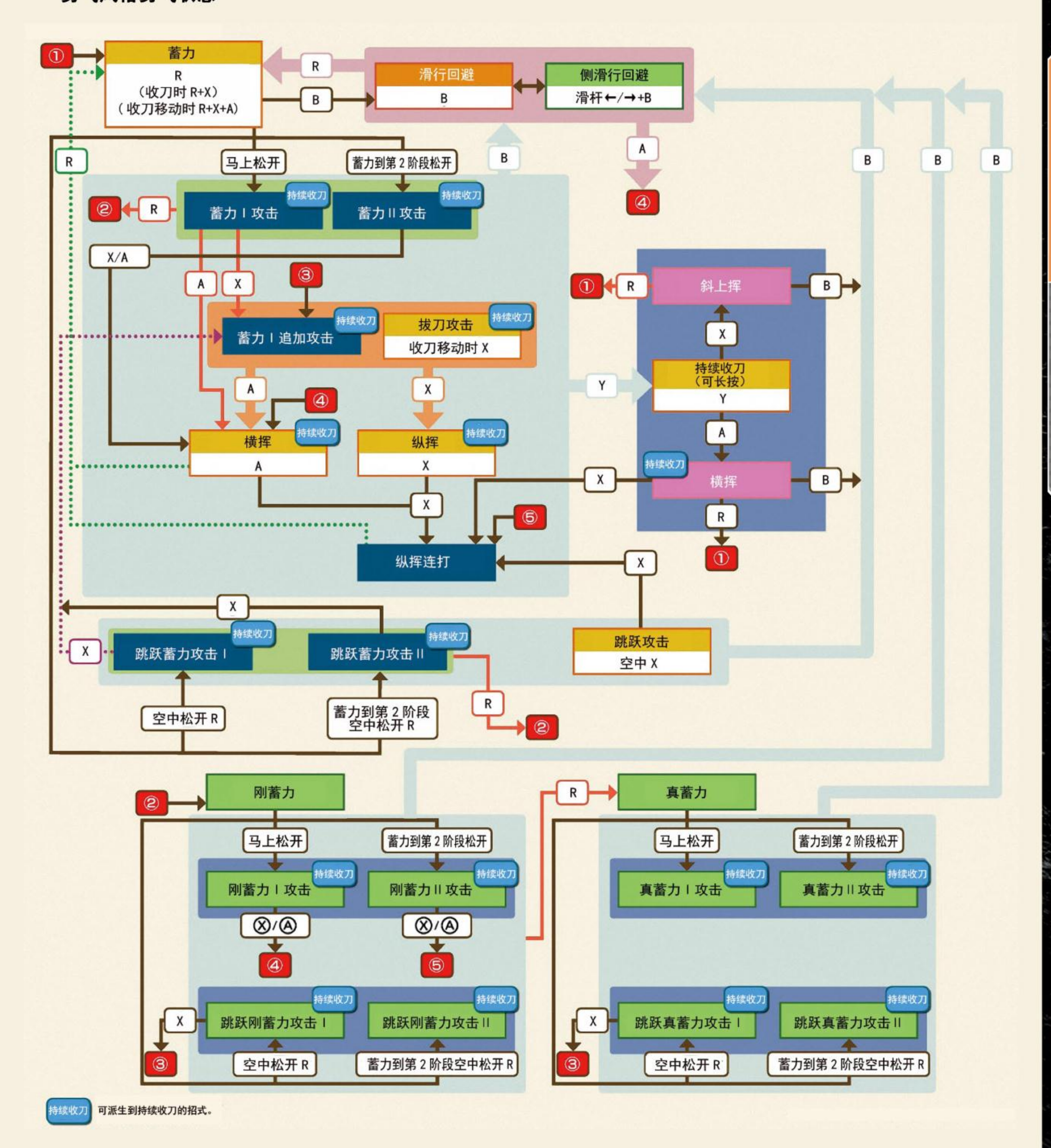
●回转攻击被删除。
●本垒打后不能接蓄力。
●拔刀状态下回避后可以接炼金。
●蓄力Ⅲ攻击可累积较多的炼金槽。

用法

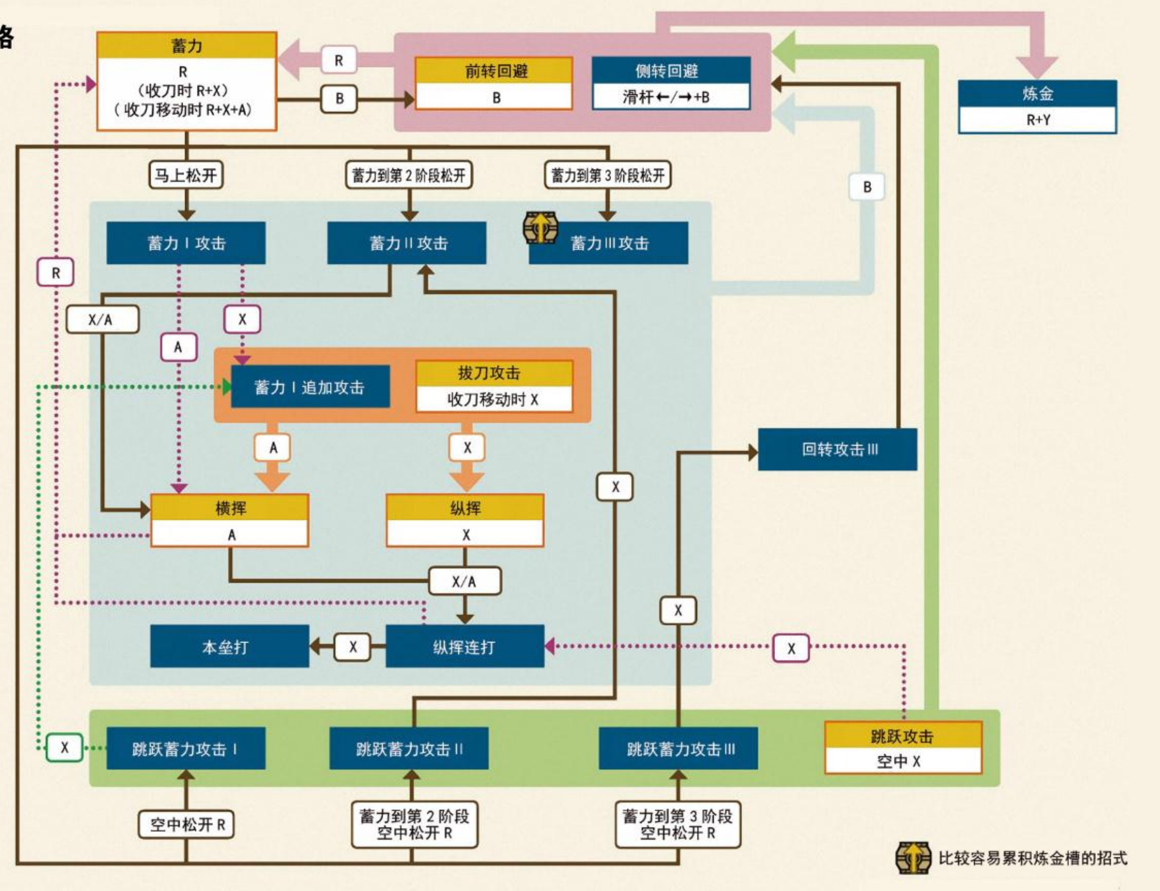
炼金风格的锤子删除了回转攻击，还有本垒打后不能接蓄力，其他操作都和公会风格一样，使用过公会风格的话可以很快上手。立回方面平时蓄力和怪物周旋，等怪物出完招露出空隙就用蓄力攻击发起攻势，其中蓄力Ⅲ攻击的大地一击可累积较多的炼金槽，可以多多活用，快速累积炼金槽来炼成对狩猎有用的道具，但由于这招有吹飞效果，多人狩猎时要留意同伴的位置。另外由于锤子不能防御，炼金道具里的耳栓可以多炼成一些，这样就可以不用耳栓类技能，省出位置来配搭其他技能。



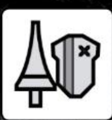
勇气风格勇气状态



持续收刀 可派生到持续收刀的招式。



热门攻略
攻略透解
怪物猎人XX



长枪

类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：有

新狩技



●治愈之盾

将有体力回复效果的药品涂满在盾上，一定时间内用盾防御怪物招式时可令自己和附近的队友回复体力。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサ–の依赖1”，任务内容为完成集会所G★2任务“依赖委托：火山の岩龙”
3	完成集会所G★4任务“シャル・ウィ・ダンス？”

勇气风格



特征

●通常和勇气状态时突刺第3段为多段攻击的强突刺。

●横扫被删除。

●反击刺和取消刺不能在通常状态下使用，只能通过勇气状态的盾攻击派生。

用法

由于通常状态下不能使用反击刺和取消刺，立回时的风险有所上升，要多用持续收刀和怪物周旋，提高自身安全性的同时累积勇气槽。进入勇气状态后可以通过X+A使出性能优秀的前冲盾攻击，这招可接在大部分招式之后，并且前冲阶段有防御判定，攻防一体。X+A前冲盾攻击后有三种选择，如果有攻击机会，直接接X或A的突刺即可，如果怪物的招式是多段攻击，可用R+A派生反击刺或取消刺，等完全化解了怪物的招式后再攻击，如果和怪物还有一段距离，还可用X+A使出突进来拉近距离。



炼金风格

特征

●反击刺、取消刺和横扫被删除。

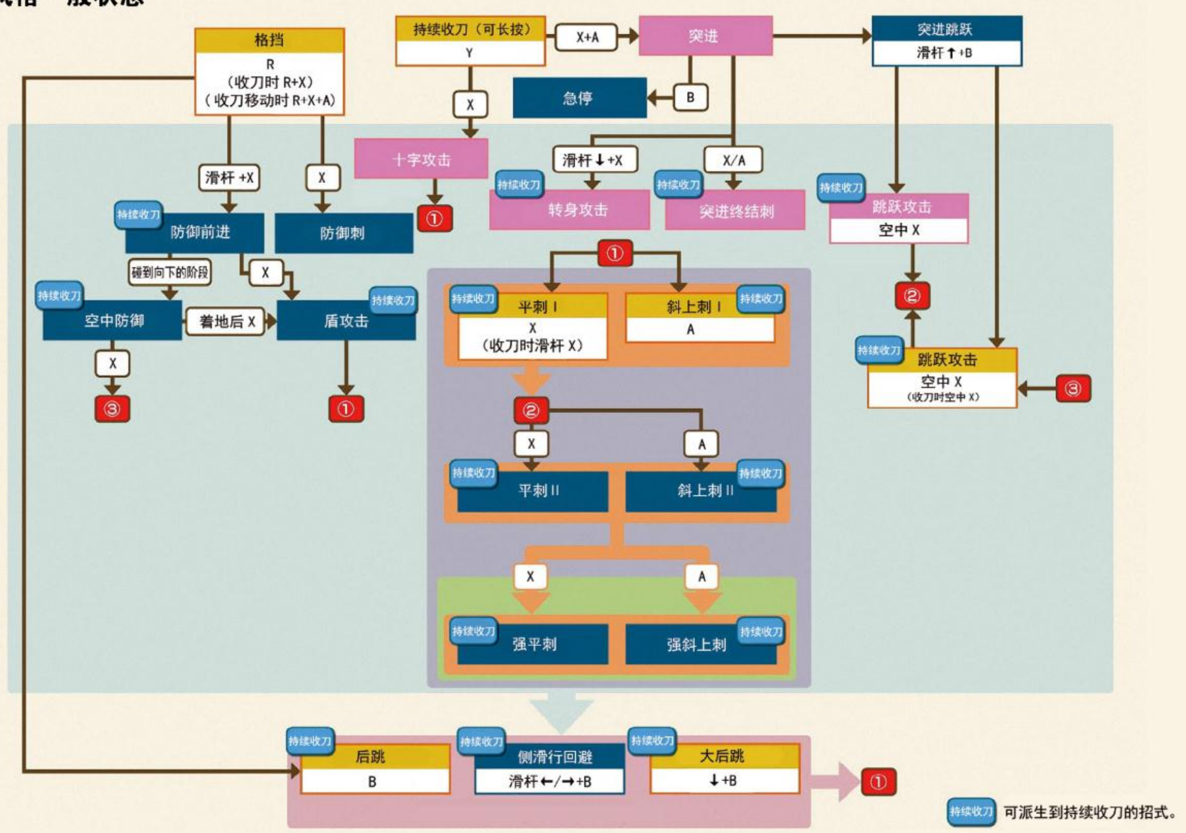
●拔刀时进行侧移或后跳可以接炼金（3次连续侧滑行或后跳后不能）。

●突刺第3段为多段突刺，可累积较多的炼金槽。

用法

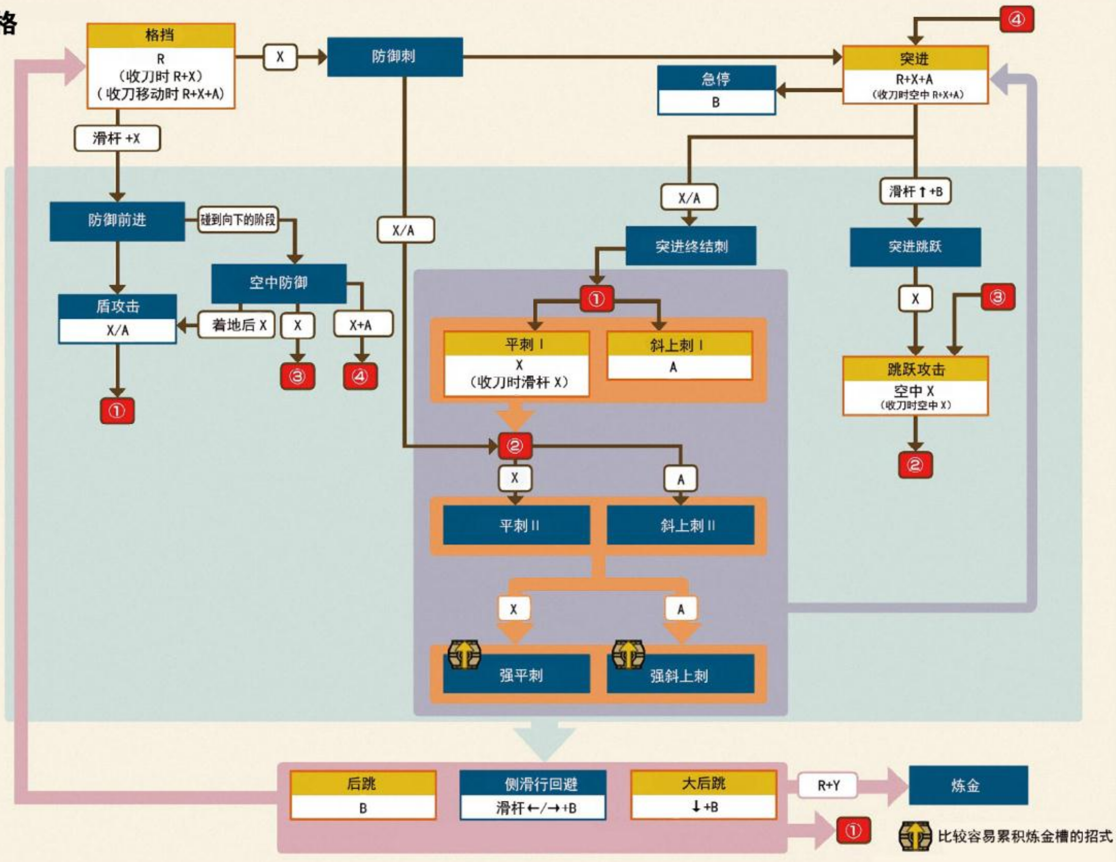
招式只保留了最基本的，由于没有反击刺和取消刺，侧滑行和后跳变得非常重要，不仅要用来取消攻击、回避怪物的招式，还要用来调整站位，寻找最佳的攻击位置。拔刀时和怪物拉近距离除了用下屏特殊攻击按键使出的突进外，短距离的话还可用R+滑杆+X的防御前进，并且这招前冲时有防御判定，能挡下诸如火球类的招式后安全拉近距离。平刺或斜上刺的第3段为多段攻击，可累积较多的炼金槽，有机会的话要多用这招攻击怪物，累积了炼金槽后就使用炼金来提升自身狩猎效率或是辅助队友。

勇气风格一般状态



勇气风格勇气状态

格挡
R
（收刀时 R+X）
（收刀移动时 R+X+A）
持续收刀（可长按）
Y
X+A
突进
突进跳跃
滑杆↑+B
突进
收刀时空中 R+X+A
B
急停
X
十字攻击
滑杆↓+X
X/A
转身攻击
突进终结刺
跳跃攻击
空中 X
滑杆 +X
防御前进
防御刺
碰到向下的阶段
空中防御
着地后 X
盾攻击
X
X+A
平刺 I
X
（收刀时滑杆 X）
斜上刺 I
A
跳跃攻击
空中 X
（收刀时空中 X）
前冲盾攻击
X+A
X+A
滑杆↓+X
平刺 II
斜上刺 II
突进终结转身横扫
突进终结刺
X/A
急停
B
取消刺
R+A
反击刺
长按 R+A
强平刺
强斜上刺
后跳
B
侧滑行回避
滑杆←/→+B
大后跳
↓+B
持续收刀
可派生到持续收刀的招式。





铳枪

类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：有

新狩技

●AA火焰

专门用于地对空的狩技。对空进行全弹炮击后，只要铳枪不是冷却中就会马上用龙击炮做出追击。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサ–の依赖1”，任务内容为完成集会所G★2任务“依赖委托：火山の岩龙”
3	完成集会所G★4任务“死神は铠をまとう”

勇气风格

特征

●蓄力炮击被删除。

●快速装填带防御判定，勇气状态下能一次装填多发子弹（通常型4发、放射型3发、扩散型2发）。

●通常状态下龙击炮和全弹装填的需从持续收刀派生。

●勇气状态下可使用勇气炮击和勇气龙击炮。

用法

通常状态的火力大幅降低，优先进入勇气状态是战斗的基本。和其他武器相比，铳枪除了有持续收刀后按X键使出的捞击，还有按A使出的炮击，而且出招速度比捞击快、空隙小，炮击4次就可蓄满勇气槽。进入勇气状态后部分招式强化，首先是炮击变为勇气炮击，可以连续发射，直到子弹打完，并且子弹威力随连射次数上升；龙击炮变为勇气龙击炮，发射的准备时间大幅缩短，在怪物的小硬直时也可以使用。不过说到最实用的还是R+A的快速装填，这招本身就带有防御效果，勇气状态下装填的子弹数上升和能派生叩击，而从叩击后则能按X键派生突刺或按A派生一齐发射，在挡下怪物攻击后马上进行反击，比较推荐的当然是接一齐发射，配搭通常炮击型的铳枪威力可观。

炼金风格

特征

●蓄力炮击被删除。

●连携中无法派生捞击。

●派生到叩击的连携简化，叩击可累积较多的炼金槽。

●拔刀时进行侧滑行或后跳可以接炼金。

●龙击炮威力降低，但是发射准备时间缩短，过热时热量槽的固定时间缩短。

用法

和勇气风格一样不能使用蓄力炮击，而且不像勇气风格那样有提升火力的状态，单体输出有限。优点是派生到叩击的连携简化了不少，基本X键结尾的连携都可派生叩击，接着用龙击炮或一齐发射来提高输出。要注意的是龙击炮的发射准备虽然有所缩短，但是也有威力比其他风格低这一缺陷。另外炼金风格在连携中无法派生捞击，对空能力有所下降，如果狩猎会飞行的怪物，可以借助一下新的对空狩技AA火焰。

勇气风格一般状态

格挡
R
（收刀时 R+X）
（收刀移动时 R+X+A）

R+A

持续收刀 快速装填

持续收刀 后跳 B

持续收刀 大后跳 ↓+B

持续收刀 侧滑行回避 滑杆←/→+B

③

滑杆 +X

持续收刀 冲刺捞击

持续收刀 移动捞击 滑杆 +X （收刀时滑杆 X）

向下的阶段

① ⑤ ④ X ③ ② ⑨

持续收刀 移动炮击 特殊攻击键

冲刺中 A

向下的阶段

跳跃炮击

着地后 X

持续收刀 平刺 Ⅰ X

持续收刀 捞击 Ⅰ X+A

持续收刀 斜上刺 Ⅰ R+X

炮击（水平） 持续收刀 A

炮击（水平） 持续收刀 A

X

跳跃突刺 收刀时空中 X

持续收刀 捞击 Ⅱ X+A

持续收刀 斜上刺 Ⅱ X

持续收刀 平刺 Ⅱ X

① A 炮击（斜上）

② A 炮击（垂直）

⑤

持续收刀 叩击 X

持续收刀 捞击 Ⅲ X+A

持续收刀 斜上刺 Ⅲ X

持续收刀 跳跃叩击 收刀时空中 R+X+A

⑤

持续收刀 快速装填 R+A

④ ⑤

一齐射击 A

A

捞击装填

持续收刀 跳跃叩击装填

连续炮击（各方向） A

X 持续收刀（可长按） Y

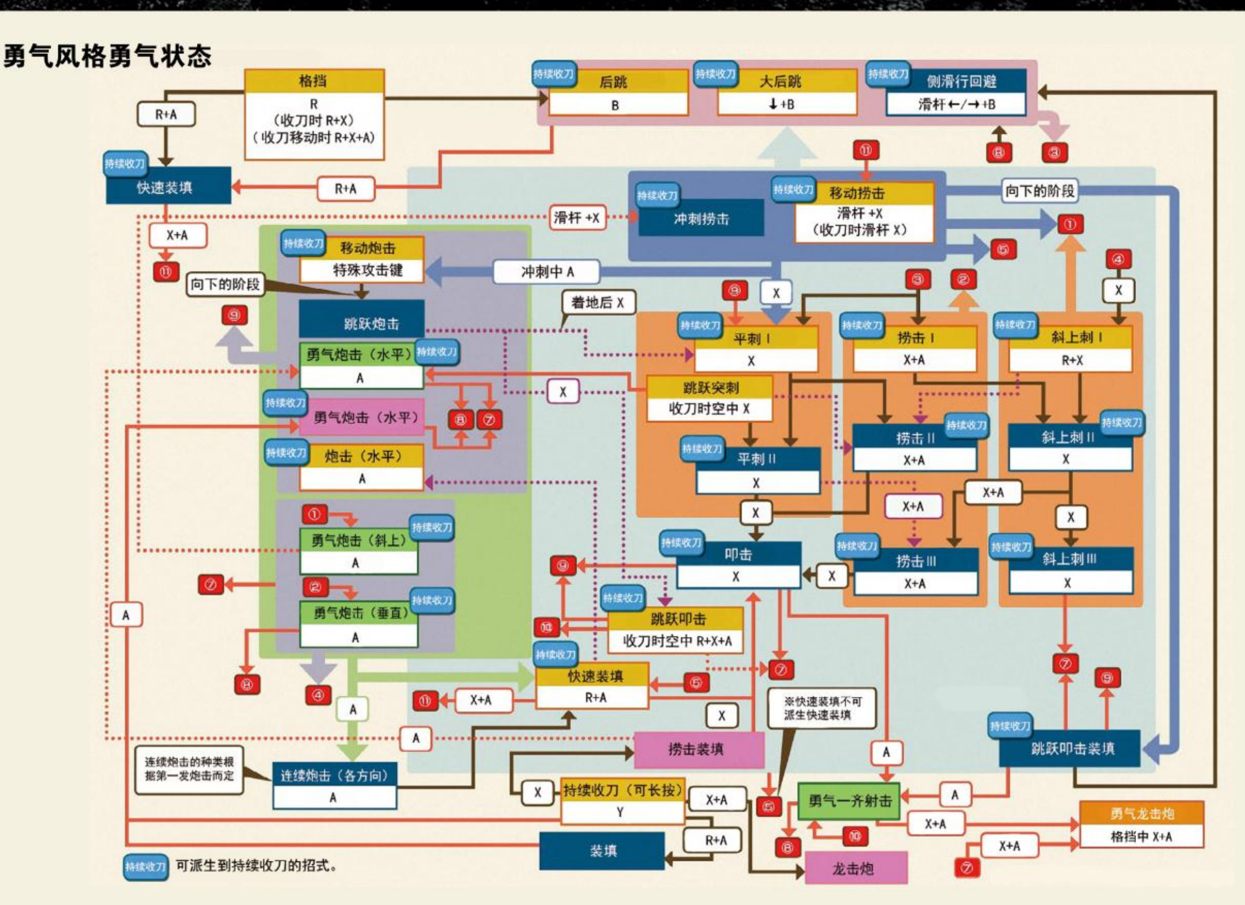
X+A 龙击炮

R+A

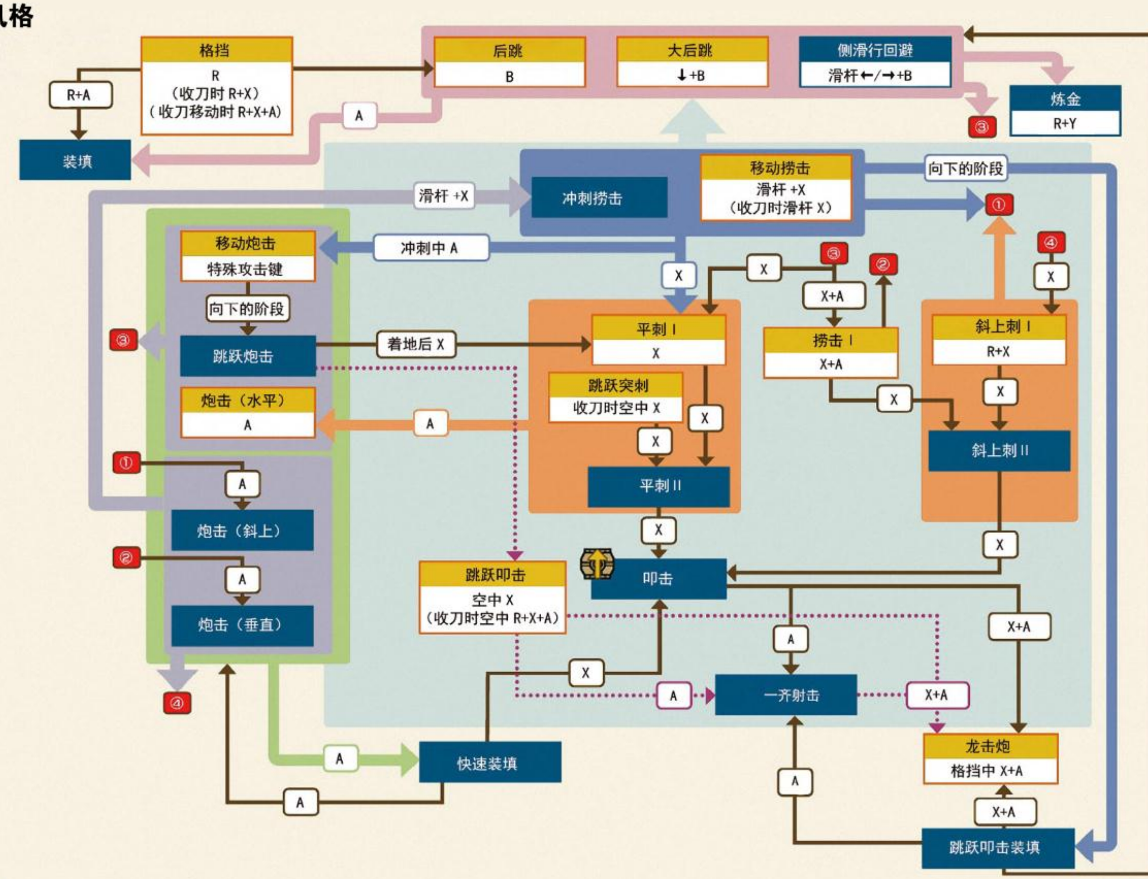
装填

持续收刀 可派生到持续收刀的招式。

勇气风格勇气状态



炼金风格



比较容易累积炼金槽的招式。





类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：无

新狩技

●暴风之斧

一定时间内，斧模式的攻击速度和移动速度提升，纵斩威力加强。狩技等级越高，BUFF的持续时间越久。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ルーキーの依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“二人で特训、成果は山分け”
3	完成集会所G★4任务“骑士と冰海の决斗”

勇气风格

特征

●勇气状态下的属性解放刺可以二连爆，使用之后若斩击槽还有残留则继续维持剑模式。

●勇气状态下的变形斩变为强变形斩。

用法

剑斧在进入勇气状态前无法自由使用变形斩（只能通过收刀取消攻击实现），最好用斧模式的收刀取消攻击快速积累勇气槽。进入勇气状态后，回避动作均改为垫步回避，剑斧的机动性得以提升，同时在斧模式的突进斩、纵斩和剑模式的连段中，可以按R键使出带属性的强变形斩，模式转换不需要消耗时间。狩技搭配上，由于勇气状态时有比以往高得多的机动力，所以推荐使用增加剑模式伤害的“剑鬼形态”。

炼金风格

特征

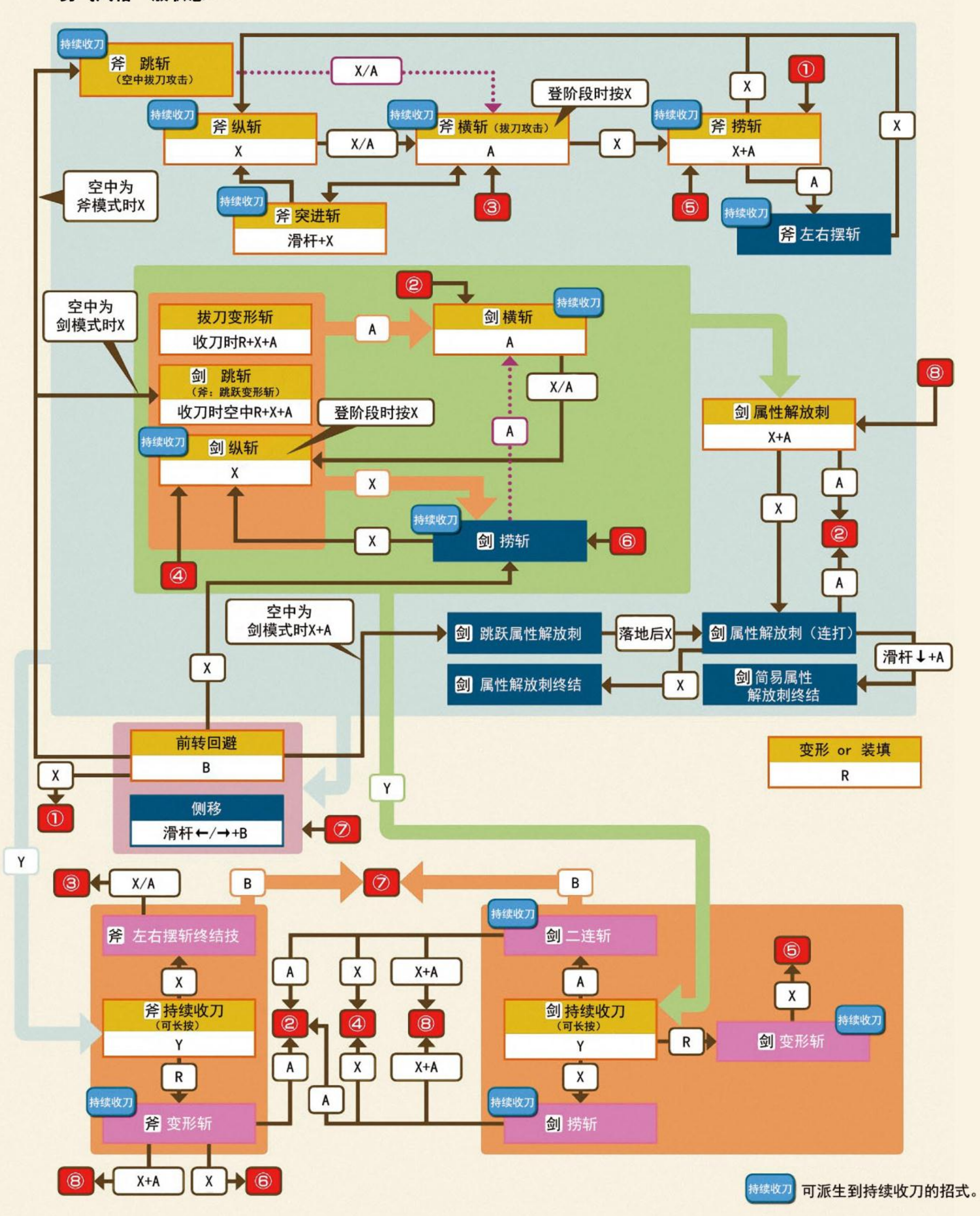
●斧模式纵斩和剑模式二连斩能积攒炼金槽。

●向前翻滚后可以接炼金。

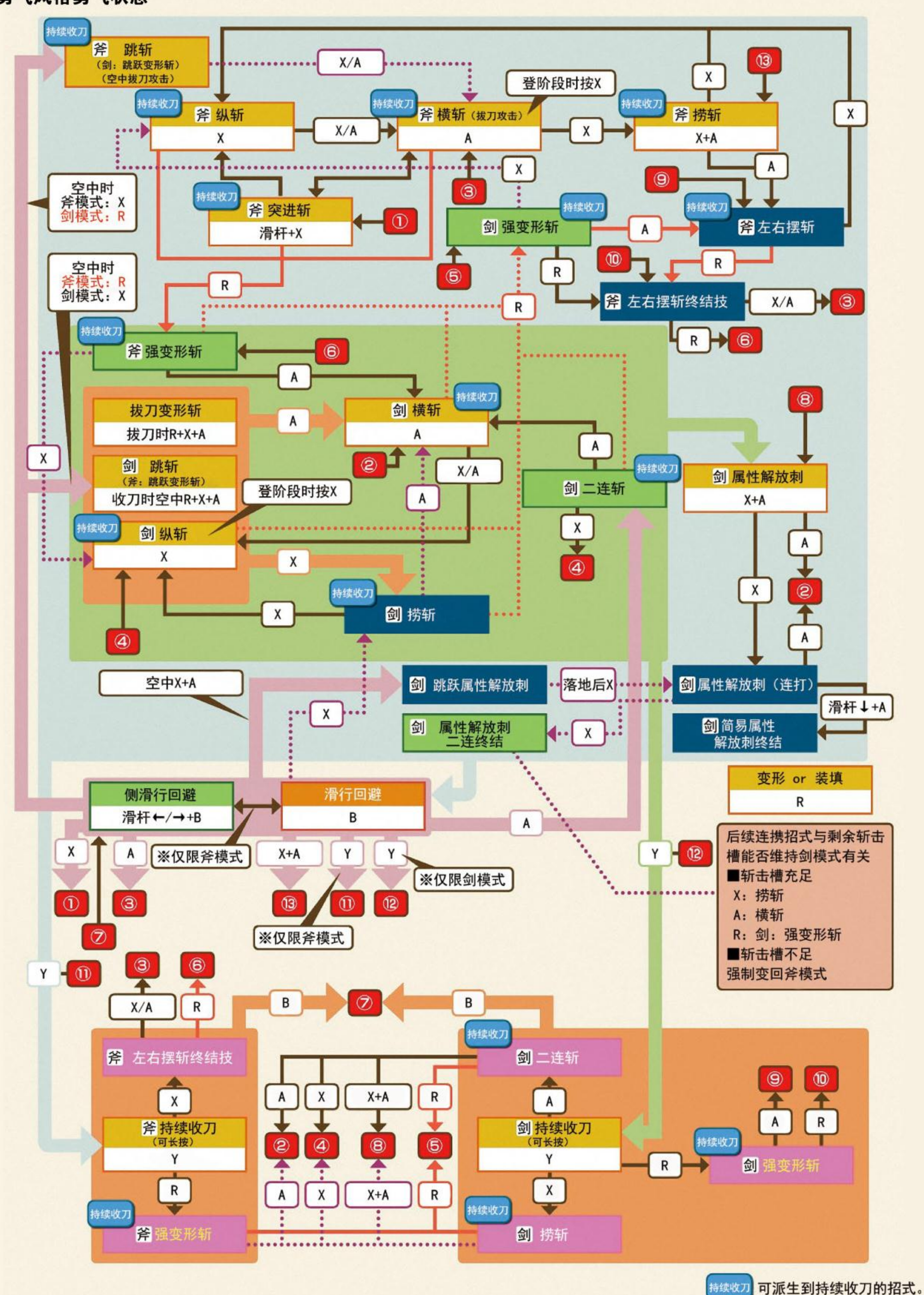
●用单个按键就能实现变形连段。

用法

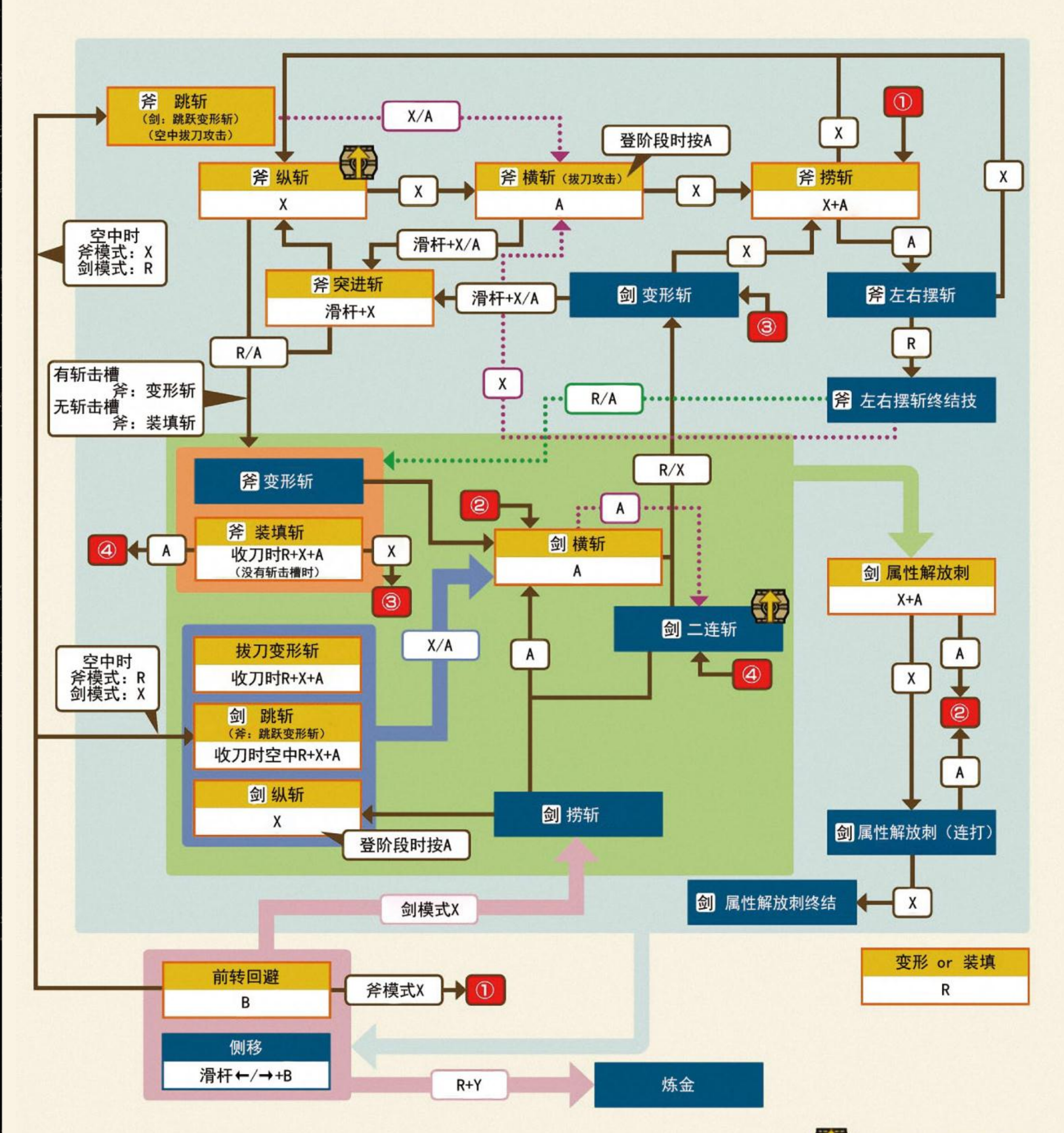
在炼金风格下，剑斧的剑模式和斧模式的界线十分模糊，X键的派生连段到最后必定会变为斧模式，A键则必定变为剑模式。战斗时用剑模式主攻，在斩击槽快耗尽的时候按X键切回斧模式，继续进攻直到斩击槽回复得差不多了再按A键转化成剑模式继续攻击，省去了变形或特意去使用变形斩的时间。平时应多用“レンキン狩技砥石”积攒狩技槽，狩技推荐使用能补充斩击槽的“エネルギ–チャ–ジ”和助于回避的“绝对回避”。基于剑斧的攻击力和攻击频率，很快就能把狩技槽积满。


勇气风格一般状态
持续收刀
斧 跳斩
（空中拔刀攻击）
X/A
持续收刀
斧 纵斩
X
X/A
持续收刀
斧 横斩（拔刀攻击）
A
登阶段时按X
X
持续收刀
斧 捞斩
X+A
X
①
X
A
③
⑤
空中为
斧模式时X
持续收刀
斧 突进斩
滑杆+X
持续收刀
斧 左右摆斩
②
持续收刀
剑 横斩
A
空中为
剑模式时X
拔刀变形斩
收刀时R+X+A
A
剑 跳斩
（斧：跳跃变形斩）
收刀时空中R+X+A
X/A
登阶段时按X
A
持续收刀
剑 纵斩
X
X
持续收刀
剑 捞斩
X
⑥
④
⑧
剑 属性解放刺
X+A
A
X
②
A
空中为
剑模式时X+A
X
剑 跳跃属性解放刺
落地后X
剑 属性解放刺（连打）
滑杆↓+A
剑 属性解放刺终结
X
剑 简易属性
解放刺终结
前转回避
B
X
①
侧移
滑杆←/→+B
⑦
Y
变形 or 装填
R
Y
③
X/A
B
⑦
B
斧 左右摆斩终结技
持续收刀
剑 二连斩
A
X
X+A
X
A
⑤
斧 持续收刀
（可长按）
Y
②
④
⑧
剑 持续收刀
（可长按）
Y
X
R
A
X
X+A
R
持续收刀
剑 变形斩
R
A
X
持续收刀
斧 变形斩
持续收刀
剑 捞斩
⑧
X+A
X
⑥
持续收刀 可派生到持续收刀的招式。

勇气风格勇气状态


斧 跳斩
（剑：跳跃变形斩）
（空中拔刀攻击）
X/A
斧 纵斩
X
斧 横斩（拔刀攻击）
A
登阶段时按X
斧 捞斩
X+A
斧 突进斩
滑杆+X
空中时
斧模式：X
剑模式：R
空中时
斧模式：R
剑模式：X
剑 强变形斩
斧 左右摆斩
斧 左右摆斩终结技
斧 强变形斩
拔刀变形斩
拔刀时R+X+A
剑 横斩
A
剑 跳斩
（斧：跳跃变形斩）
收刀时空中R+X+A
登阶段时按X
剑 纵斩
X
剑 二连斩
剑 属性解放刺
X+A
剑 捞斩
空中X+A
剑 跳跃属性解放刺
落地后X
剑 属性解放刺（连打）
滑杆↓+A
剑 属性解放刺二连终结
剑 简易属性解放刺终结
变形 or 装填
R
侧滑行回避
滑杆←/→+B
滑行回避
B
※仅限斧模式
※仅限剑模式
※仅限斧模式
后续连携招式与剩余斩击槽能否维持剑模式有关
■斩击槽充足
X：捞斩
A：横斩
R：剑：强变形斩
■斩击槽不足
强制变回斧模式
斧 左右摆斩终结技
剑 二连斩
斧 持续收刀
（可长按）
Y
剑 持续收刀
（可长按）
Y
剑 强变形斩
斧 强变形斩
剑 捞斩
持续收刀
可派生到持续收刀的招式。

炼金风格


斧 跳斩
（剑：跳跃变形斩）
（空中拔刀攻击）
X/A
登阶段时按A
①
X
斧 纵斩
X
X
斧 横斩（拔刀攻击）
A
X
斧 捞斩
X+A
X
空中时
斧模式：X
剑模式：R
滑杆+X/A
X
A
斧 突进斩
滑杆+X
滑杆+X/A
剑 变形斩
③
斧 左右摆斩
R
R/A
X
有斩击槽
斧：变形斩
无斩击槽
斧：装填斩
R/A
斧 左右摆斩终结技
R/X
斧 变形斩
②
A
剑 横斩
A
斧 装填斩
收刀时R+X+A
（没有斩击槽时）
④
A
X
③
剑 二连斩
剑 属性解放刺
X+A
拔刀变形斩
收刀时R+X+A
X/A
A
④
A
X
空中时
斧模式：R
剑模式：X
剑 跳斩
（斧：跳跃变形斩）
收刀时空中R+X+A
②
A
剑 纵斩
X
剑 捞斩
登阶段时按A
剑 属性解放刺（连打）
剑模式X
剑 属性解放刺终结
X
变形 or 装填
R
前转回避
B
斧模式X
①
侧移
滑杆←/→+B
R+Y
炼金
比较容易累积炼金槽的招式。

盾斧

类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：有



新狩技

●圆盘锯

盾斧合体后让盾牌高速旋转攻击对象并且积蓄能量，在狩技结束时可以回收瓶子，如果追加R键还能进行盾的属性强化。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ルーキーの依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“二人で特训、成果は山分け”
3	完成集会所G★4任务“无心にて森罗万象を断つ”

勇气风格

特征

●通常状态下剑模式的蓄力斩需要从持续收刀派生。

●变形斩只能在持续收刀时或勇气状态下使用。

●勇气状态下前转回避变成滑行回避。

●勇气状态下盾变成蓝色，属性得到强化。

●勇气状态下可使用属性解放斩Ⅲ。

用法

通常状态下的剑模式蓄力斩与变形斩都只能从持续收刀中派生，前者能快速积蓄能量瓶以供斧模式使用，后者则可以更快地积蓄勇气槽。进入勇气状态后同时也会变为属性强化状态，和其他风格一样提高剑模式防御性能和斧模式攻击力外，并且这个风格的回避还会变为更加敏捷的滑行回避，其中剑模式滑行回避的初始阶段带防御判定，能更安全地接近怪物发动攻击。在输出方面，勇气状态的斧模式增加了一招属性解放斩Ⅲ，可以和属性解放斩Ⅱ互相派生，只要有瓶子就可以一直循环下去，站桩能力十分强大。

炼金风格

特征

●剑模式的盾突、蓄力捞斩无法使用。

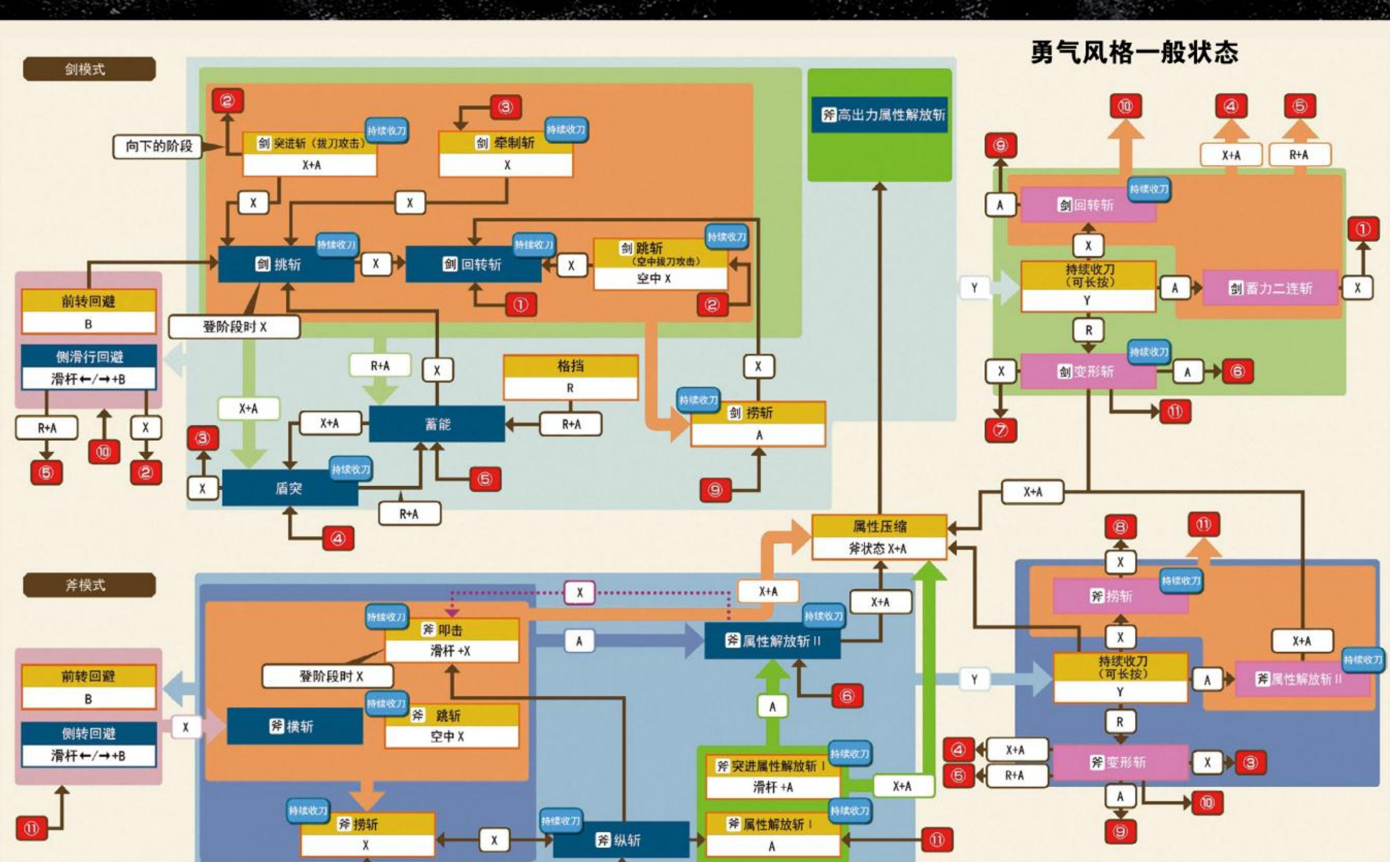
●斧模式的超高出力属性解放斩也无法使用。

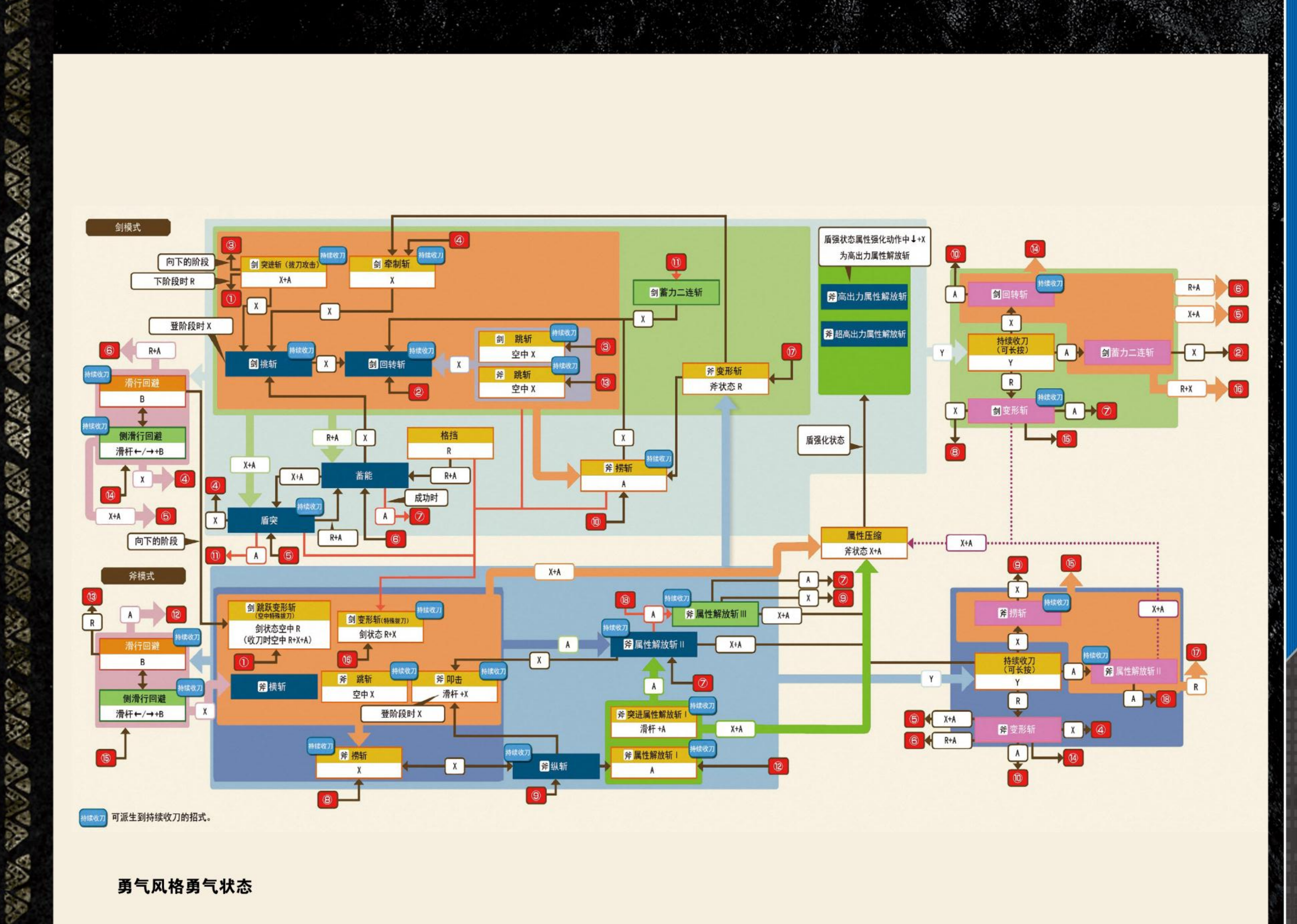
●拔刀时进行前转回避或侧转回避可以接炼金。

●高出力属性解放斩能快速积蓄炼金槽。

用法

只保留了基础招式，剑模式删除了盾突的招式连携，通过X+A能直接使出简易属性强化回旋斩，快速进入黄色属性强化状态。此外，斧模式的属性解放斩Ⅱ后不能派生捞击和超高出力属性解放斩，取代后者的则是威力稍逊一筹的高出力属性解放斩，这不仅削弱了招式的连携，也在输出效果上打了个折扣，好在狩技槽数量充裕，能搭配不少狩技，另外各类炼金效果也可以强化自身或辅助队友，也算是有得有失吧。




剑模式
向下的阶段
下阶段时 R
登阶段时 X
剑 突进斩（拔刀攻击）
X+A
剑 牵制斩
X
剑 挑斩
剑 回转斩
剑 跳斩
空中 X
斧 跳斩
空中 X
剑 蓄力二连斩
斧 变形斩
斧状态 R
滑行回避
B
侧滑行回避
滑杆←/→+B
格挡
R
蓄能
成功时
盾突
斧 捞斩
A
盾强状态属性强化动作中↓+X
为高出力属性解放斩
斧 高出力属性解放斩
斧 超高出力属性解放斩
盾强化状态
属性压缩
斧状态 X+A
持续收刀
（可长按）
Y
剑 回转斩
剑 蓄力二连斩
剑 变形斩
斧模式
剑 跳跃变形斩
（空中特殊拔刀）
剑状态空中 R
（收刀时空中 R+X+A）
剑 变形斩（持续拔刀）
剑状态 R+X
斧 横斩
斧 跳斩
空中 X
斧 叩击
滑杆 +X
登阶段时 X
斧 捞斩
X
斧 纵斩
斧 属性解放斩 II
斧 属性解放斩 III
斧 突进属性解放斩 I
滑杆 +A
斧 属性解放斩 I
A
斧 捞斩
持续收刀
（可长按）
Y
斧 属性解放斩 II
斧 变形斩
持续收刀
可派生到持续收刀的招式。

勇气风格勇气状态

炼金风格

剑模式

剑 突进斩 X+A（收刀时滑杆+X）
剑 牵制斩 X
属性强化回转斩
简易属性强化回转斩
剑 蓄力二连斩 A
剑 挑斩
剑 回转斩
斧 跳斩（空中拔刀攻击）空中X
斧 变形斩 R
向下的阶段
下阶段时R
登阶段时X
前转回避 B
侧滑行回避 滑杆←/→+B
格挡 R
格挡硬直小或中时 X+A
不按键时自动发动
※不可从属性强化回转斩和简易属性强化回转斩派生。
蓄能
属性压缩
炼金
R+Y
R+A
X+A
向下的阶段

斧模式

斧 高出力属性解放斩
属性压缩 斧状态 X+A
斧 跳跃变形斩 空中R（收刀时空中R+X+A）
剑 变形斩 R+X（可收刀时使用）
格挡后退中X
斧 属性解放斩II
前转回避 B
侧转回避 滑杆←/→+B
斧 横斩
斧 跳斩 空中X
斧 叩击 滑杆+X
登阶段时X
斧 捞斩 X
斧 纵斩
斧 突进属性解放斩I 滑杆+A
斧 属性解放斩I A

比较容易累积炼金槽的招式。



操虫棍

类型：剑士
攻击系统：切断
格挡：无

新狩技

●觉虫强化

唤出特殊的虫子以觉醒猎虫，猎虫以耐力为代价获得虫子的力量，使机动性得到显著提升。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“ヘルブラザーズ・赤鬼の依頼3”，任务内容为完成集会所G★2任务“镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！”
3	完成集会所G★4任务“天を回りて、异界に堕つ”



勇气风格

特征

●普通状态下跳跃只能从持续收刀派生，勇气状态时则随时可以使用。

●勇气状态下可以使用猎虫联动攻击。

●勇气状态时，回避方式变成更加迅速的滑行回避。

用法

基本招式与集会风格差不多，不过通常状态下的跳跃必须从持续收刀派生，需要花费更多时间。而进入勇气状态后，跳跃终于能直接使用，还新增了快速移动的滑行回避，灵活性更强，可以围绕怪物走位进行立回。此外，勇气状态下的跳斩、叩击、印弹等部分招式能够发射猎虫进行联动攻击，而横扫还可以驱使猎虫返回攻击，输出上得到一定程度的强化。由于操虫棍攻击频率较高，所以勇气状态也能维持较久，整体攻击的收益也就更高，尽管狩技槽只有一个，但是持续收刀所带来的闪躲减伤效果以及滑行回避、猎虫联动攻击等新动作都使得该风格的操虫棍拥有不错的生存能力和输出。

炼金风格

特征

●无法使用连续上挑派生出的袈裟斩。

●回避斩被删除。

●拔刀时的前转回避和侧转回避可接炼金。

●二段斩可积累较多的炼金槽。

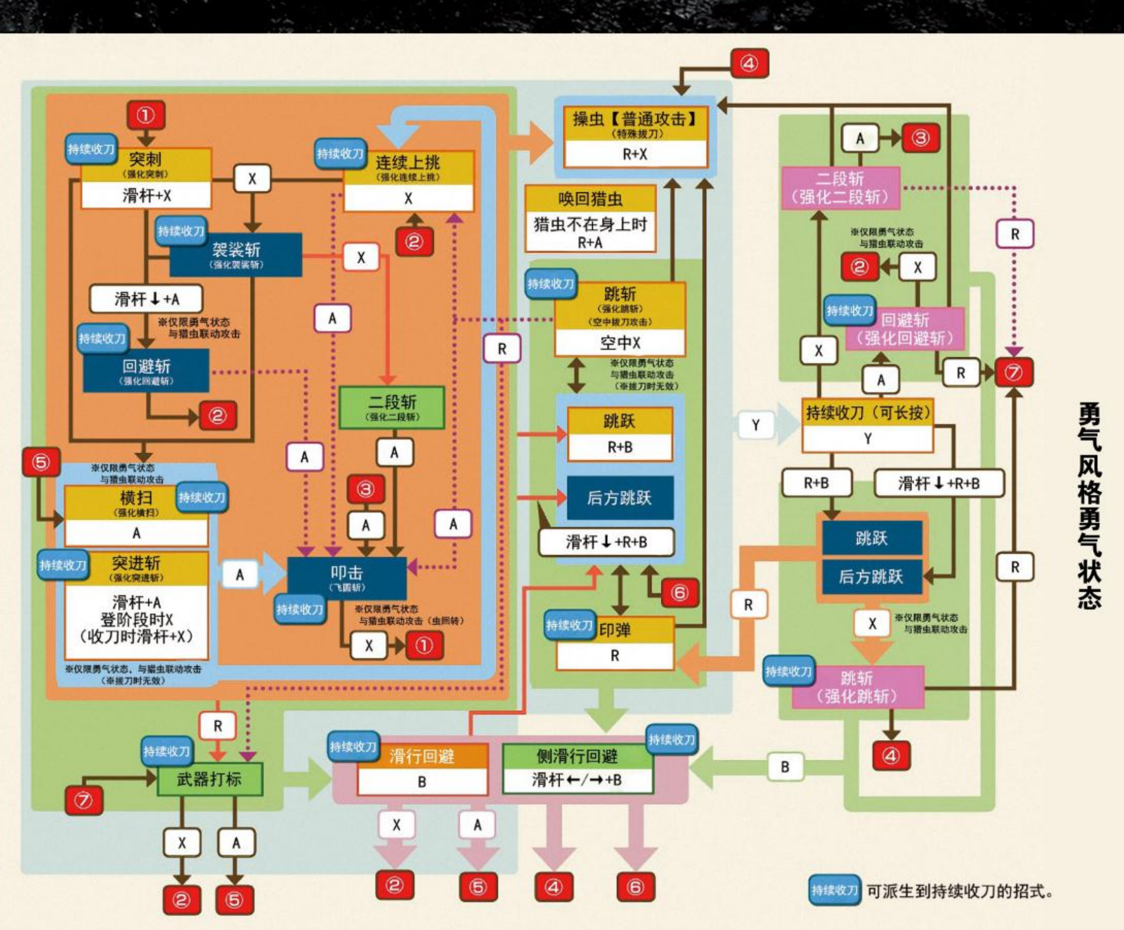
用法

基础的起手招式不变，但是无法使用回避斩，所以在进攻时应该少贪刀，尽量多走位以及时躲避敌人的攻击。炼金风格下的招式连携变得十分简洁，容易派生出的二段斩能快速积蓄炼金槽，从而使用各种有利的辅助炼金道具。总体的输出思路依旧是先释放猎虫采取体液以强化自身能力，再使用红体液带来的强化招式发起进攻。不过炼金风格下无法直接使出强化袈裟斩，另外红体液状态时的招式连携比集会风格少，输出能力有所削减，可以考虑安装不同狩技来弥补。

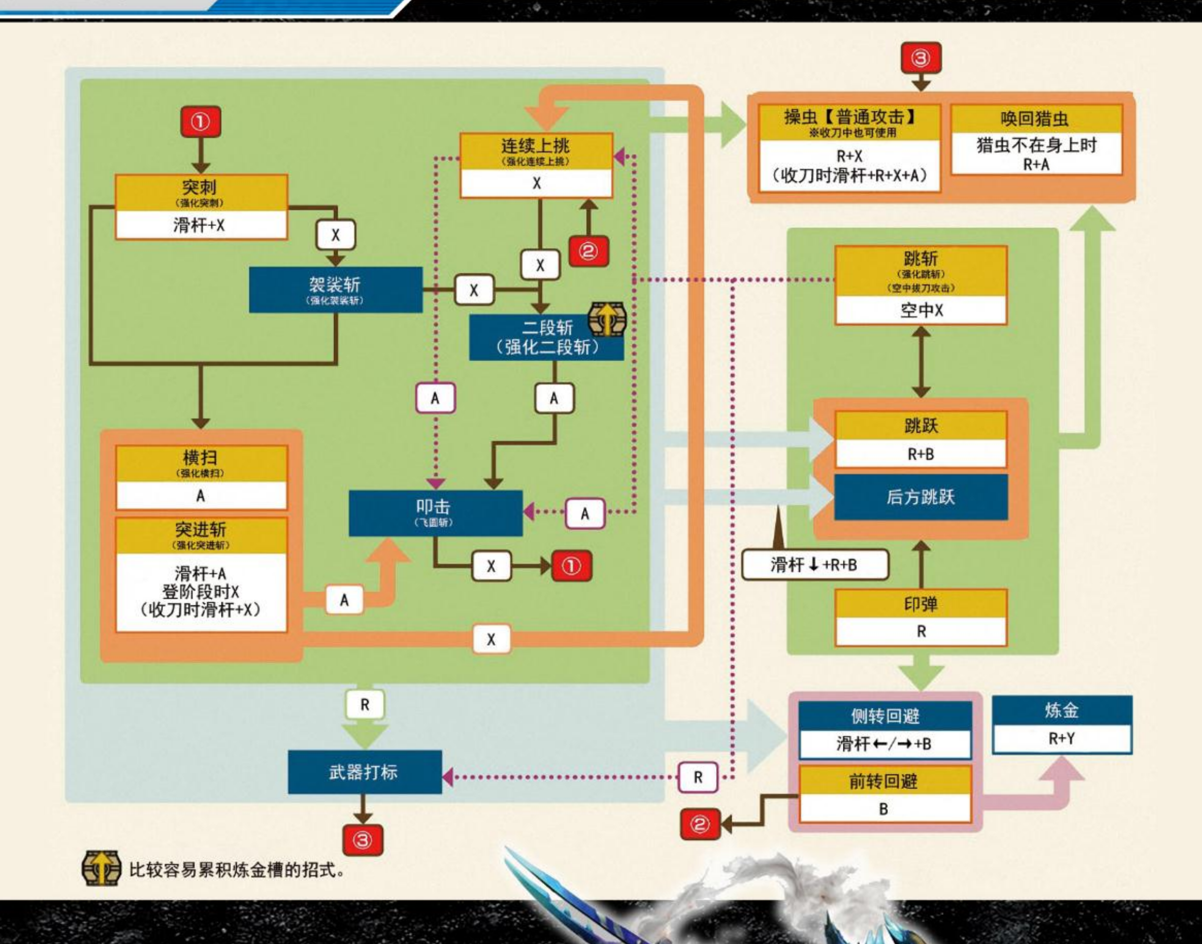
勇气风格一般状态

①
持续收刀 突刺 (强化突刺) 滑杆+X
X
持续收刀 连续上挑 (强化连续上挑) X
②
持续收刀 袈裟斩 (强化袈裟斩)
滑杆↓+A
持续收刀 回避斩 (强化回避斩)
A
X ②
持续收刀 横扫 (强化横扫) A
持续收刀 突进斩 (强化突进斩) 滑杆+A 登阶段时X (收刀时滑杆+X)
A
③
A
A
叩击 (飞圆斩) 持续收刀
X ①
④
操虫【普通攻击】 (特殊拔刀) R+X
唤回猎虫 猎虫不在身上时 R+A
持续收刀 跳斩 (强化跳斩) (空中拔刀攻击) 空中X
持续收刀 印弹 R
Y
持续收刀（可长按） Y
R
②
A ③
二段斩 (强化二段斩)
X
持续收刀 回避斩 (强化回避斩)
X
A
R+B
滑杆↓+R+B
跳跃
后方跳跃
X
④
跳斩 (强化跳斩) 持续收刀
前转回避 B
侧转回避 滑杆←/→+B
B
②

持续收刀 可派生到持续收刀的招式。



勇气风格勇气状态





轻弩

类型：射手
攻击系统：弹
特性：无

新狩技

●充能射击

在规定弹数内，LV1通常弹可长按A键蓄力射出，蓄力时猎人可移动。狩技等级越高，规定的弹数越多。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“休息中のハンターの依赖”，任务内容为完成集会所G★2任务“闪きへの1ピースを求めて”
3	完成集会所G★4任务“溶岩岛で爆ぜる碎光”

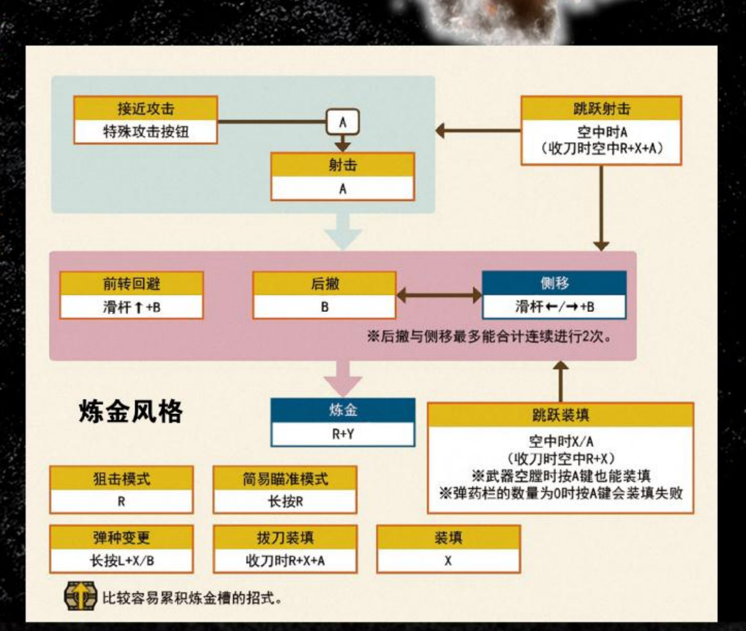
炼金风格

特征

●轻弩中少数可使用后撤的风格。
●レンキン狩技弹也对应速射。
●在最佳适合距离进行射击可加快炼金槽的积攒。

用法

轻弩在炼金风格下的打法和其余风格差别不大，多多游走在怪物身边，看准时机射击怪物的弱点。“レンキン狩技弹”能保证更快地使用狩技，但制作需要时间，而且轻弩本身就处于能打能辅助的地位，所以多人游玩的时候炼金槽还是留着给队友制造更有利的道具为好，如果自己的炼金槽实在没地方用，则可以制作“レンキンバズ-カ”轰炸怪物。狩技方面则随意搭配，不过有助于增加狩猎效率的“全弹装填”最好还是装上。



勇气风格

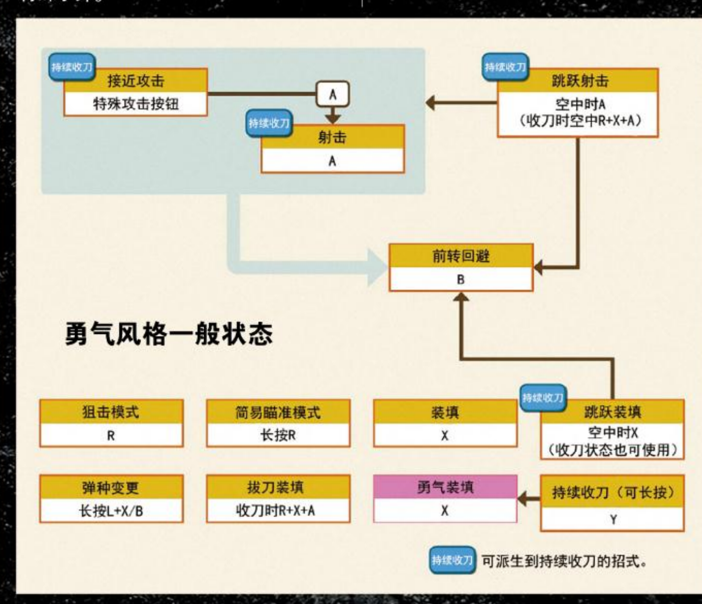
特征

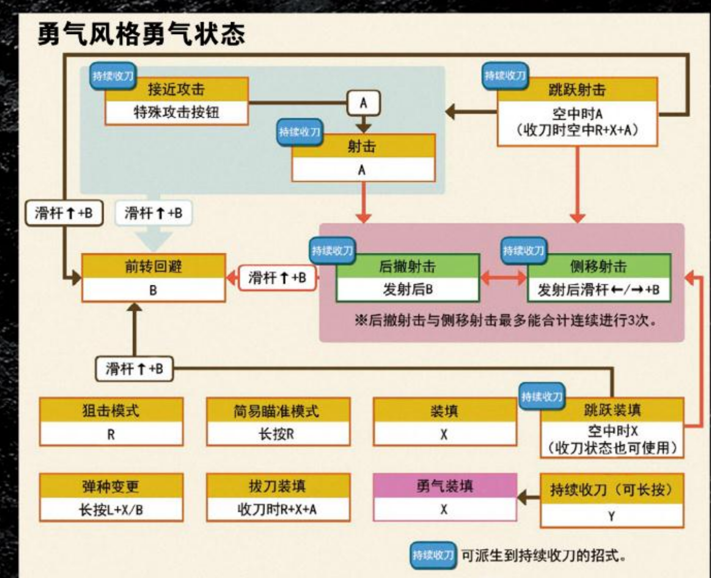
●不能使用后撤。

●勇气状态下射击后接垫步能连续射出特殊子弹。

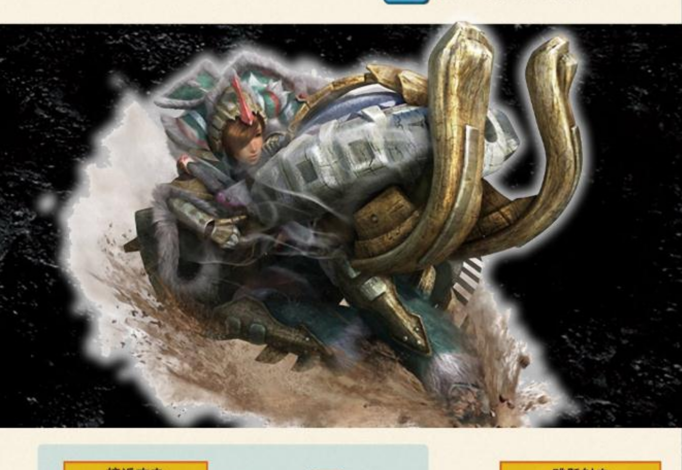
用法

勇气轻弩的观赏性比实用性强得多，进入勇气状态前依旧是绕怪立回，尽可能抓时机用勇气装填上弹，尽快让自己进入勇气状态。勇气状态下，只要射击完毕后做出除前翻滚外的回避动作，即可使出华丽的垫步射击（只按B键为后垫步射击）。射出的特殊子弹具有打击属性，最好对着怪物的头部射击。建议装备狩技“全弹装填”，保证自己的弹药充足，能连续使用垫步射击。但由于射击时猎人必定产生位移，所以未必能枪枪爆头，若连续后垫步射击，又会因为距离逐渐拉远而无法让所有子弹的输出达到最高。









新狩技

●射突型裂孔弹

重弩的近战类狩技。利用火药爆炸产生的高压从弩内弹出一根高热的铁枪，对前方的目标进行带切断属性的刺击，随着等级上升，威力也越高。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“狩猎船团・赤枪の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“空の家族・空路を守るツス”
3	完成集会所G★4任务“战栗の遗群岭”

炼金风格



特征

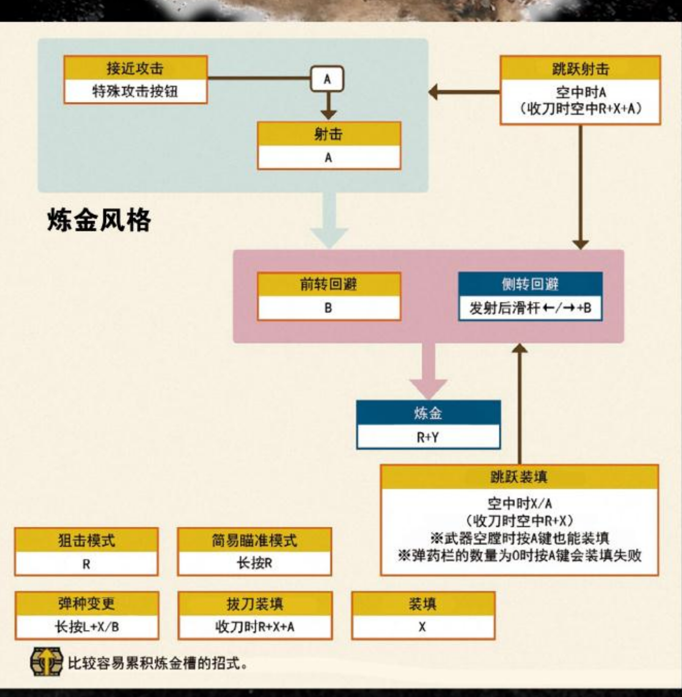
●不能使用蹲射。

●装填速度比其他风格要快，レンキン狩技弹的可装填数也比其他风格要多。

●射击的侧翻滚后可接炼金。

用法

重弩在炼金风格下因为不能蹲射，所以无法成为队伍的主要输出单位，利用其装弹快、狩技弹装填数多的特点，建议与怪物进行游击战，活用レンキン狩技弹和狩技进行输出，狩技“超级新星（スーパーノヴァ）”可以说是输出首选，另外“绝对回避”能弥补重弩本身机动性差的缺陷。由于レンキン狩技弹的装填数与武器没有关系，所以建议选择辅助性强的重弩战斗。



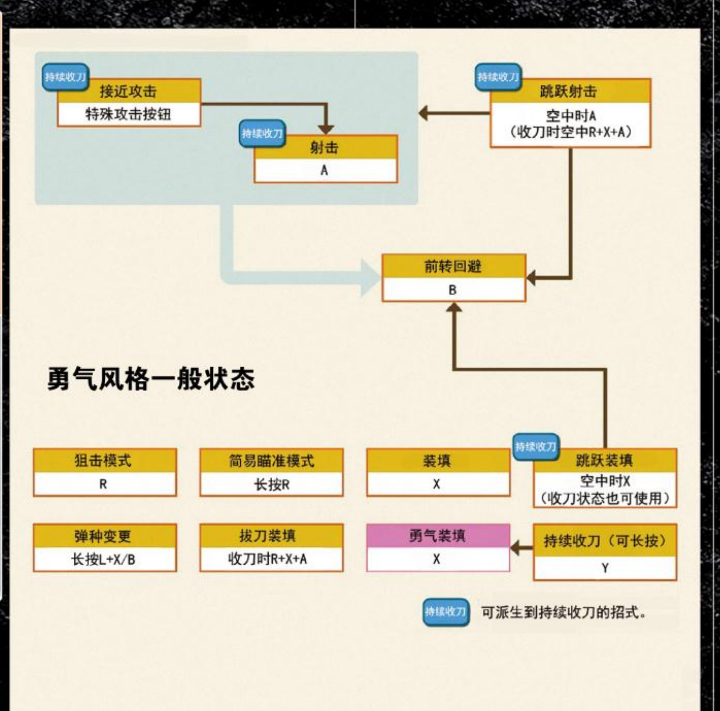
勇气风格

特征

●勇气状态之外不能使用蹲射。

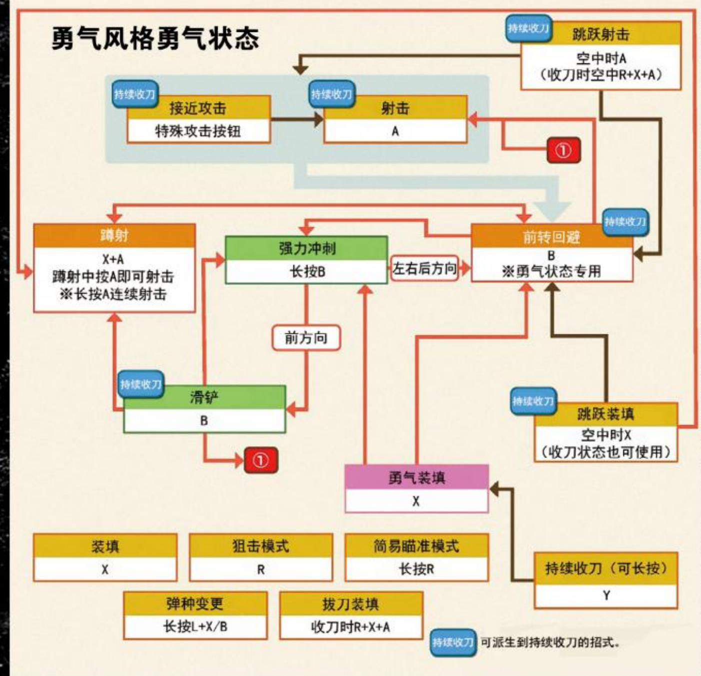
●勇气状态下蹲射可装填的子弹数大幅增加，射速会逐渐加快。

●勇气状态下长按B键可使出强力冲刺，冲刺中按B键能进行滑铲。



用法

勇气风格的重弩可谓火力和机动性俱全。在进入勇气风格前，只要专心使用收刀取消攻击"勇气装填"的子弹进行射击，快速积累勇气槽，进入勇气状态后就用超高输出火力的蹲射和能长距离走位的强力冲刺配合，在短时间内打出比以往站桩式打法更高的伤害。勇气重弩有几个小细节，将其处理好的话就能大幅发挥其他风格无法体现出的机动性：勇气装填时，等重弩上喷出火花（角色有打开弹匣的动作）再按X键即可快速完成装填动作；快速回避攻击后，用滑杆+X键可使出回避拔刀，翻滚的同时快速拿出武器；滑铲中按X+A键能直接进入蹲射状态。



弓

类型：射手
攻击系统：弹
特技：无

新狩技

●闪避射法

躲避并向身后进行蓄力射击的攻防一体狩技。躲避时按住蓄力键可暂时不发，直接转入蓄力，等待下次的射击机会。

狩技习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务"调查队初阵！遺群岭の桃毛兽"或集会所G级升格任务"その腕前、噂通りかしら…？"
2	完成村民任务"休息中のハンタ－の依赖"，任务内容为完成集会所G★2任务"闪きへの1ピ－スを求めて"
3	完成集会所G★4任务"金色超巨星"



炼金风格

特征

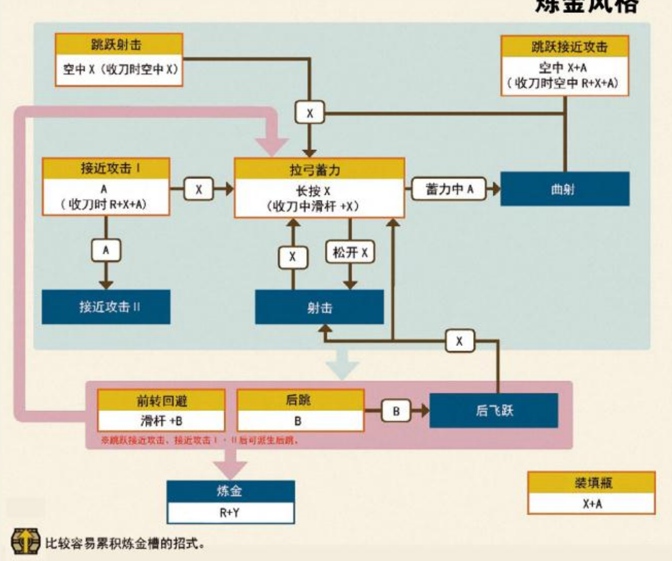
●只能使用曲射，不能使用刚射。

●后飞扑接蓄力要从第一阶段开始蓄。

●拔刀时进行回避后可以接炼金。

用法

作为弓输出主力招式的刚射不能使用，导致普通招式的输出有所下降，因此多人狩猎时与其用不温不火的输出在前线战斗，还不如专心累积炼金槽，尽快使用炼金道具辅助队友，因此狩技也可以装一些偏辅助的，如可以为同伴回复的狩人のオアシス，还有用来给自己保命的绝对回避。另外要注意弓不像其他武器那样有专用的可累积较多炼金槽的招式，只有在最适射击距离下命中怪物才能比较容易累积炼金槽，立回时要注意怪物的距离。



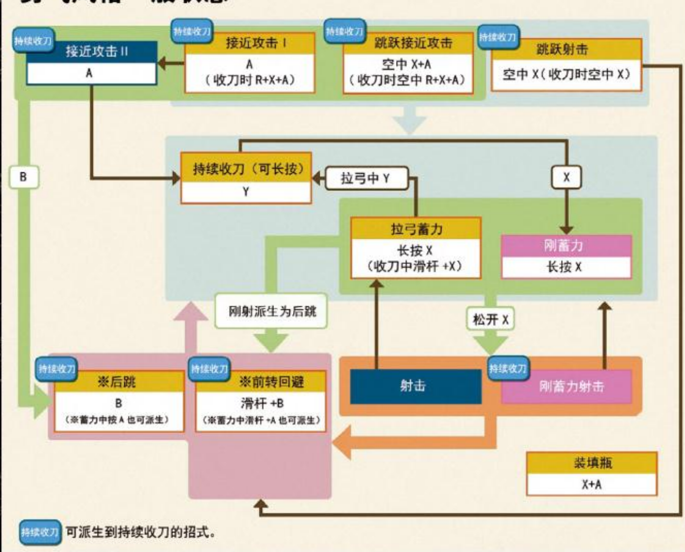
勇气风格

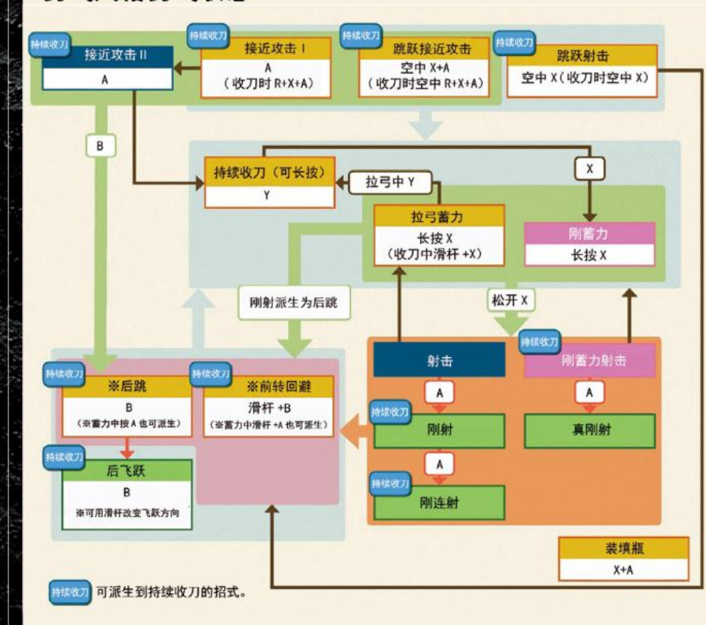
特征

●通常状态下不能使用后飞扑，只能在勇气状态使用。
●持续收刀可派生刚蓄力。
●勇气状态追加真刚射和刚连射。

用法

无论是通常状态还是勇气状态都要依靠持续收刀做文章。通常状态下持续收刀中按X键派生刚蓄力，刚蓄力射击可累积较多的勇气槽，"持续收刀→刚蓄力射击→持续收刀→……"的循环能很快蓄满勇气槽。刚蓄力射击根据弓箭曲射种类不同，射出的箭矢也有区别，基本可以看作是曲射的低空版。勇气状态中刚蓄力得到强化，在刚蓄力射击后按A键可派生真刚射，消耗耐力进行更进一步蓄力阶段的刚蓄力射击。勇气状态的普通刚射也得到了强化，在刚射后按A键派生刚连射，可消耗耐力再进行一次刚射，也就是说可以连续进行3次射击。





新追加怪物

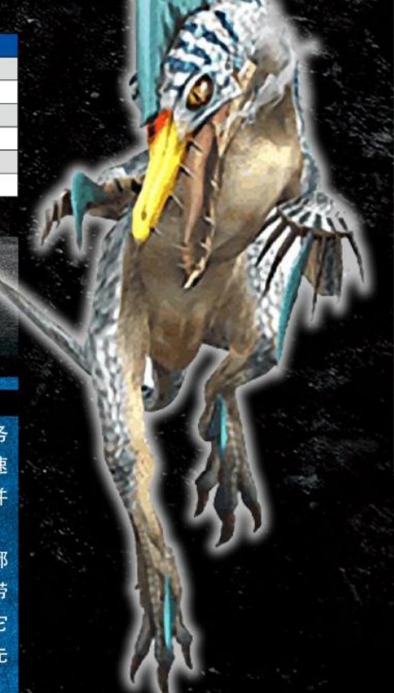
二名怪物

本作新增了6个二名怪物，右表给出这些二名怪物任务的解放条件，具体打法参见后文。

怪物名称	解锁任务
胧影夜鸟	トレジイの依赖4：G★2任务"遗群岭のトレジャ-！米の巻"
铠裂镰蟹	ヘルブラザ-ズ・赤鬼の依赖3：G★2任务"镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！"
天眼泡狐龙	G★3任务"骑士と密林の梦"
青电主电龙	G★3任务"ハロ-遗群岭！"
银岭巨兽	G★3任务"冰海のすばらしい冰"
鏖魔角龙	完成上述二名怪物的第一个特殊许可任务

白速龙王

弱点部位： 头
弱点属性： 火、雷
可破坏部位： 头冠



主要招式

飞扑： 高高跳起向面前的猎人扑去。只要离开其正面的位置就不会被打中。
呼叫： 呼叫手下的速龙，此时是个进攻的好机会。
噬咬： 会跳到猎人侧面后立即使用，先退后一小步再往前面咬去。
吐雪球： 使用前有大幅后退的动作，然后对着前方突出一团附带雪人状态和冰属性异常状态的雪球。雪球落到地面上会残留一小段时间，依旧有攻击判定，被命中后会陷入冰属性异常状态。
拘束攻击： 威吓后会往侧面跳两下，然后对着前方的目标横向扑去，由于动作很明显，所以有足够的时间回避。

狩猎要点

白速龙王只有上位和G级任务才会出现，攻略方法和其他几个速龙几乎一样，而且它本身的招式并没有附带有多大威胁的异常状态，相信能与它一战的猎人在单挑中都能轻松应对。但考虑到白速龙王带有阻碍玩家行动类异常状态，在它和其他大怪同场的任务中建议优先解决。

桃毛兽王

弱点部位： 头
弱点属性： 火、冰
可破坏部位： 左爪、右爪、头冠、尾巴

主要招式

爪击： 向前方猎人进行爪击，威力较小也不易命中，如果有刚体就不怕被此招造成硬直。

连续爪击： 边前进边使用双爪交叉进行攻击，最后的倒地带有地震效果，建议等地震将要消失再靠近攻击。

吐息： 正前方的扇形喷射攻击，喷出物通常是臭气，当桃毛兽王食用红、黄、紫的蘑菇后吐息就会变成对应的火焰、麻痹、毒这三种属性。

下压： 站立中将身子压向猎人，威力中等，倒地后有地震效果。

飞扑： 跳跃后从空中下压的远距离攻击，落地后有地震效果。

突进： 与猎人有一定距离时发动，可横向移动躲开。

扔粪： 飞行道具攻击，带有臭气效果，但攻击距离不远，建议绕其背后进行闪躲，如果处于其正前方可以选择横向移动或者远离。

放屁： 分成臭屁和响屁两种类型，前者对后方有臭气判定，后者效果等同于大型怪物的吼叫。

鼓起肚子： 向前方的近距离攻击，鼓起的肚子会弹刀，建议攻击其侧面或背后。

悬挂臭屁： G级招式，悬挂在藤蔓上前进的同时会放屁。

退后吐息： G级招式，突然退后一大截距离并拍一下肚子，然后往前方扇形范围喷射气体扫射，气体长度比普通的吐息还要长许多，在其面前攻击时切记不要贪刀。

狩猎要点

桃毛兽王的攻击多带有臭气效果，一旦染上臭气就会在较长时间内无法使用包括回复药在内的各种食用道具，所以在出击之前记得备上消臭玉，如果有条件的话还可以发动“细菌研究家”这个技能来应对。桃毛兽的攻击判定多在前后方，因此侧面位置相对安全，平时可以保持顺时针立回，它攻击后的硬直、每次带地震效果的倒地、又或者是鼓起肚子的时候都是很好的攻击时机。此外，桃毛兽王还十分贪吃，可带上点陷阱肉来使它进入异常状态，降低狩猎的难度。

土砂龙

弱点部位： 前爪、尾
弱点属性： 火（无泥）、水（泥泞）
可破坏部位： 头（打击）、前爪、尾巴

主要招式

头槌： 用坚硬的头部叩击地面，同时头上的泥巴也会飞散下来，被泥巴打中会变成泥泞状态，除了翻滚回避外不能做其他任何行动，需要连打按键或用消散剂解除。

甩泥： 将身上的泥甩下来攻击猎人，同样附带泥泞状态。甩出来的泥量根据其身上附着的泥巴而定，土砂龙在少泥时使出这招反倒是绝佳的攻击机会。

甩尾： 通常为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。

侧撞： 后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快，不过距离不算远，可以往它的右侧回避。

突进： 直线突进以头部冲撞猎人，结束后的甩尾有攻击判定，建议往它左侧回避。G级的土砂龙在头部沾有泥巴的情况下，还会在抬头的同时往后甩泥，追击时要注意。

滚地： 当土砂龙身上的泥被打掉后，就会在泥地中借这招重新补充，滚地时带有蹭伤害，无刚体的武器攻击会被打断。

狩猎要点

土砂龙附带泥巴的攻击会让猎人进入泥泞状态，出门前最好带上消散剂，否则只能不断搓滑杆转圈解除。土砂龙的弱点部位是前爪，位置比较靠里，推荐使用长枪或铳枪这些打点精确的武器。土砂龙的招式都不算太重，就算挡了后也能较快地进行追击。可破坏部分有头、前爪和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。土砂龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，要破头推荐使用锤子的蓄力攻击。另外要注意土砂龙在身上有泥时的属性吸收是不同的。本作新增的勇气风格可以在持续纳刀下回避土砂龙的常用的突进攻击，方便迅速做出反击，提升狩猎的效率。

影蜘蛛

弱点部位： 头、腹（切断）、毒刺（弹）
弱点属性： 雷、火
可破坏部位： 前爪、毒刺（2段）、外套皮

主要招式

爪击： 挥舞前爪攻击周围的猎人，攻击力一般，不过速度很快。

悬挂移动： 在双层地形时会悬挂在上层移动，向下方猎人进行爪击，破坏背上的毒刺前，毒刺上还会滴下毒液。

跳跃爪击： 跳起扑向中远距离处的猎人的突进爪击，远距离时起跳会有一个摆荡动作，可横向移动提前闪躲。

吐丝： 被蜘蛛丝喷中会被封锁行动，需要推动滑杆与连打按键来挣脱，否则就会被影蜘蛛拖到面前发动攻击。此外，吐出的蜘蛛丝还会残留在地上，如果踩中也同样会被束缚住。

吐丝突进： 吐丝粘住地面，以卷回蜘蛛丝来进行远距离移动的突进攻击，威力不高，主要用来快速接近猎人。

尾刺攻击： 用于攻击处在其身体下方的猎人的招式，此招带有异常状态，若刺上的液体为乳白色就是睡眠属性，紫色则为毒属性。

毒铗： 张开嘴角旁的长铗往前方发动攻击，威力高且范围广，还带有毒属性，不过准备时间较长，G级影蜘蛛还会位移一小段距离再使用，建议绕到背后闪躲。

狩猎要点

影蜘蛛的动作灵活多变，擅长在双层地形中移动。其部分招式带有毒、睡眠属性，因此出战前需要做好措施。毒状态可使用解毒药解除，睡眠状态可用元气ドリンク解除，又或者事先发动猫饭“ネコの不眠术”来预防。集火影蜘蛛的脚部能轻易将其击倒在地，接着就可以对它的弱点部位头与腹部进行攻击。在双层地形时建议在上层与之战斗，一来不用在下方担惊受怕，二来将上层的影蜘蛛打到硬直它就会深陷地形并掉落到下层，此时跳下可以追加一波输出。由于影蜘蛛的体型比较适合乘骑，所以推荐的风格为空战。

岩龙

弱点部位： 腹部（部位破坏后）
弱点属性： 龙、水
可破坏部位： 腹、背、尾

主要招式

突进： 速度很慢的突进，往两侧移动即可回避。

甩尾： 原地进行两次180度的甩尾攻击，伤害较低，不会打断刚体。

摆尾： 一般在突进后使用，不会打断刚体。

铁山靠： 侧着身子撞向前方，翻滚到其后方或侧身后头部的位置就不会被打到。

瓦斯： 岩龙攻击位于其身体下方目标的招式，无法防御。分为火焰瓦斯、睡眠瓦斯和毒瓦斯，看到它抬起身体的准备动作要马上远离。另外还有一种边移动边放瓦斯的招式，使用前会直起身子抖动几下，远离就不会中招。

侧翻： 岩龙针对侧面的招式，使用前有很明显的后退动作，攻击判定很大。

突进侧翻： G级岩龙才会使用的招式。使用前会有很明显的准备动作，向前方突进一段距离后直接使出侧翻。

火球： 针对前方目标的抛物线火球，避开后即可反击。G级岩龙还会对前方广角范围连续使用三发。

激光： 从口中吐出直线型的激光，不过有时会使用失败。

狩猎要点

岩龙在非战斗状态下会将半个身体埋在土中，只露出背部将自己拟态成岩石，狩猎前需要在相同的岩石中找出它。岩龙的招式都大开大合，而且瓦斯的判定只有一次，推荐用武士道风格战斗，瞬间回避之后总有很多输出的机会。岩龙吼叫动作很长，被吼到会持续到动作结束为止，但其实吼叫判定很短，哪怕中招了也能在它动作收招前肆意进攻，使用“高级耳栓”技能则可以尽情输出。

岩龙惟一棘手的地方就是肉质非常硬，大部分的部位都弹刀，用弓箭的贯通箭、弩的贯通弹能大幅降低讨伐难度，当然用炮击打出固定伤害的铳枪也是首选。若能乘骑攻击的话建议先破坏其背部，因为背部破坏后腹部的耐久值会大幅降低，破腹更为容易。

铠龙

弱点部位： 腹（部位破坏后）、背（部位破坏后）
弱点属性： 龙、水
可破坏部位： 头、翼、背、腹（2段）、脚、尾



主要招式

突进： 和岩龙一样的突进，往突进路线的两侧回避即可。

摆尾： 和岩龙一样一般在突进后使用，不会打断刚体。主要针对从后方接近的猎人，断尾后攻击范围有所减小。

甩尾： 和岩龙一样的甩尾，不过由于体型差距所以攻击判定和范围更大。

铁山靠： 侧着身子撞向前方，由于体型关系，只要翻滚到其后方即可回避，但在有高低差的地形时这招很可能会没有死角，要多注意。

瓦斯： 铠龙只会使用火焰瓦斯和睡眠瓦斯，若不慎中了睡眠瓦斯后可以试着往铠龙的脚边移动，运气好的话可以被铠龙的转身动作蹭醒。

下压： 先飞起来，然后瞬间从空中压下，落地时还带有震地的效果，看到其准备起飞的准备动作时就要立即回避到攻击外围以外的地方。

侧翻： 和岩龙一样的招式，但体型大的铠龙攻击判定更大、翻滚距离也更远，能防御的武器最好老老实实防御，翻滚结束到起身这段时间内是追击的好机会。

激光： 铠龙的代表招式，分为直线和扫射型两种，直线型基本很难中，扇形的范围为前方120度，攻击范围非常广，最好用飞扑来躲，或者借助高低差地形。另外有时喷完后还会在腹部放出火焰瓦斯，若在铠龙喷射激光时看到腹部有瓦斯泄漏就不要靠近了。

坦克式攻击： G级的铠龙才会使用。缓步靠近目标，同时对目标连续吐出多发激光，该动作会循环几次。激光可以打到铠龙面前广角180度的任何位置，速度很快而且伤害非常高，跑到其腹部下或后方才是安全地带。

狩猎要点

作为岩龙的成年体，铠龙的招式和岩龙差不多，但攻击范围大了不少，用武士道风格仍旧能轻松搞定。铠龙的招式中最有威胁的就是激光，这招的攻击力非常高，一旦命中不死也残了。直线型激光非常好躲，近战单位反击前要先观察是否会喷瓦斯，若把背部破坏掉，那么瓦斯都会从背部喷出，就可以无畏反击了。扫射型激光才是重点，在其射激光前要看它头部的朝向，如果头扭向一边的就是扫射型。和岩龙一样，铠龙的肉质也很硬，各部位的伤害吸收非常很低，如要增加伤害一样需要先破坏腹部，然后集中攻击腹部的嫩肉部分。可以先攻击比较容易破坏的脚部，在其倒地后集中精力攻击背部，或者直接用乘骑攻击破背。顺带一提，背部破坏后再乘骑时猎人会骑到铠龙的腹上，成功乘骑攻击即可出现掉落物。

冰牙龙

弱点部位： 头
弱点属性： 火
可破坏部位： 牙、翅膀、尾

主要招式

突进： 小跑的突进，突进速度非常快，要及时横向回避或防御。

吐息： 地上和空中时都会，吐息着地后会留下龙卷，碰到龙卷也会受伤。疲劳时使用这招会失败。

甩尾： 类似迅龙的甩尾，附带冰属性异常状态，可以往另一侧回避并反击，断尾后冰属性异常状态消失。

侧撞： 近距离时经常使用的招式，发动前会先用小跳调整方向把侧面对着目标，可以往头部正前方移动并反击。

空中扑杀： 腾空后扑向目标，整个身体都有攻击判定，横向移动可躲过。

空中翼斩： 攻击力和范围比扑杀更大，同样是横向移动回避，或者站在它影子下方。



蓄力翼斩： G级招式，先做出蓄力的姿势，然后朝目标使出翼斩，之后一般会马上接突进。

狩猎要点

冰牙龙以速度见称，并且攻击前经常会跳到猎人的侧面，动作非常不好捕捉，不过它不少招式后都有硬直，如吐息、甩尾、侧撞等，躲过后即可反击，特别是这次新增的勇气风格可以用持续收刀，对应起来就更轻松了，另外部分武器在勇气状态中的防御反击招式对冰牙龙的相性也相当好，不擅长对付冰牙龙的猎人不妨试试。冰牙龙可以破坏的部位有牙、翅膀、尾巴三处，其中翅膀破坏后，当它做出绕到猎人侧面的跳跃时就会出现硬直，这样可减慢其速度，变相增加了我们攻击的机会，而且当翅膀被破坏时还有倒地硬直，因此推荐优先破坏翅膀；牙可以在其吐息时攻击头部；尾巴平时比较难打到，可以借助乘骑让其倒地再破坏，断尾后它扫尾攻击的范围会变短，同时附带的冰属性异常状态消失。

角龙

弱点部位： 腹（切断、打击）、尾（弹）
弱点属性： 冰
可破坏部位： 角（2段）、背、尾

主要招式

钻地： 角龙常用招式之一，钻地后从地底攻击猎人，一般接以下两种攻击。

垂直起上： 钻地后的招式，钻到猎人脚下突然钻出进行攻击，可根据它地底移动时扬起的尘土判断起上位置并远离。

冲刺起上： 钻地后的招式，从远处钻出朝目标扑去，比较不好判断攻击目标，保持移动回避。

突进： 另一个常用招式，直线型的冲撞攻击，速度较快，可横向移动回避。

头突： 针对前方近距离目标的招式，相当于突进的短距离版。

摆尾： 一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，从其右后侧接近比较容易追击成功。



甩尾： 顺时针的两次甩尾，除了远离外，也可以钻到其身体下方看来躲，但要注意脚边有蹭伤判定。

侧撞： 针对近距离目标的招式，侧过身子撞向目标，保持在角龙左脚附近比较好躲。

挑飞： 向前方进行1～2次挑飞攻击，这招攻击范围非常大，往左脚移动会比较安全，但要注意尾巴也有攻击判定。

狩猎要点

角龙最有威胁的招式是突进和钻地，不过只要利用好场地和道具，这两招反而能为我们制造出攻击机会。对付角龙的突进，可以引它去撞特定的柱子，这样它的角就会暂时卡在柱子里拔不出来，任由我们攻击，无论是在砂漠还是旧砂漠柱子都在7区，不过要注意的是如果破坏了角龙的角或柱子被角龙的攻击破坏，这个方法就会失效。角龙钻地后可以趁其在地中时用音爆弹将其炸出地面，这时角龙会陷入和中落穴时一样的硬直状态，而且从硬直恢复过来时角龙会短暂地飞到空中，这时使用闪光玉可将它从空中闪下来，造成倒地硬直，这个Combo可以争取到不少的攻击机会，需要注意的是音爆弹对发怒后的角龙无效。角龙可以破坏的部位有角、背和尾巴，角可在它中音爆弹或卡角时攻击；尾巴除了利用卡角时的硬直外，还有倒地硬直也是很好的攻击机会；背部可借助乘骑攻击破坏。

天彗龙

弱点部位：头
弱点属性：火、水、雷、冰
可破坏部位：头、背、前爪、翼爪、尾



主要招式

突进：类似黑蚀龙的突进，有对应短、中距离两种，都可以横向回避。

拍击：先用前爪拍向目标，然后用另一边的翼爪砸向目标，两下都很好预判，可用来触发瞬间动作或快速回避。

翼爪突刺：将翼爪变为长矛状刺向中距离的目标，会根据目标的位置决定使用哪只翼爪，发怒后有时会两只翼爪一前一后使出。

翼爪横扫：将翼爪张开从身体的一侧往前方横扫，攻击范围相当大，不过判定只有一下，利用瞬间动作或快速回避都很好躲。

翼爪拍击：发怒后的常用招式，用前爪拍完后再用同一边的翼爪拍向目标，第二下的范围很大。

空中爪击：先做出一个威吓的动作，然后朝目标跑去，差不多近身的时候跃起用翼爪从上往下攻击目标。

龙气弹散射：针对远距离的飞行道具，用翅膀将龙气弹呈扇形射出，横向范围很大，往天彗龙的方向躲反而比较安全。

龙气弹炸裂：针对近身目标的龙气弹，分为两种，一种是直立其身子朝身子正下方放出龙气弹，另一种是发射后还会顺势后跳。

喷射突进：针对远距离目标的招式，后撤后点燃翼爪向前方进行高速的直线喷射突进，注意有时后会马上180度回头突进第二次。

回身攻击：针对背后目标的招式，猛然转身将翼爪插向地面，招式前有一个回头的动作，看到这个动作就可以准备回避或防御了。

彗星坠落：天彗龙的大招，飞到空中盘旋半周后落到场地中，攻击力和范围非常大，防御力不高的猎人有可能会满血被秒。由于它飞行速度很快，调整镜头反而不好捕捉，推荐通过扔了染色玉后小地图上的圆点来预判，看到圆点迅速接近场地时就飞扑。

狩猎要点

本作的封面怪物，擅长将翼爪变形为各种形态攻击目标，狩猎时要时刻留它翼爪的动向，根据翼爪的形状来判断它的招式，然后做出合适的应对，同时还要注意翼爪类的招式不少都带龙属性异常状态，中了的话会使武器的属性失效，需要用ウチケシの实来解除。身为古龙种的天彗龙虽然不吃陷阱类道具，不过闪光玉对其有不错的效果，不仅效果时间长，效果中它也不会使用太有威胁的招式，可以多多活用来制造攻击机会。可破坏部位有头、背、前爪、翼爪、尾五处，除了平时比较难打到的翼爪外，其他的都很好破，翼爪可在其倒地时再打。另外天彗龙有时会出现喷不出气的情况，此时攻击它胸口的气囊，打出硬直可令其倒地，并且还会出现掉落物。

老山龙

弱点部位：口内、背部、腹部
弱点属性：龙、火
可破坏部位：角、头、双肩、背

主要招式

吼叫：仰起头高声吼叫。

侧撞：只会对着有炮台的地方使用，使用前身体会靠到一边（腹下能观察到身体扭曲），在1区侧撞时场地周围还会落下岩石。

直立侧撞：对城墙专用的招式。

撕咬：站起来才会使用的招式，用于攻击2区桥上的猎人。

狩猎要点

以往作品中登场的巨型怪物，与其作战的场地和打法与过往不同，变得更加便利。老山龙平时就只会往前走，偶尔站起来双腿行走，基本不会针对猎人攻击。1区里老山龙所受到的伤害有上限，剩余的部分只能在2区解决，只要它不进攻1区的城墙即可放行，穷追猛打也没有什么作用。

猎人可利用移动炮台战斗，炮台上共有3个按钮，由左到右的功能依次为左移、发射、右移，该地图中可一次搬运3颗炮弹，只要反复3次即可填满，而且每次发射若全部命中即可给予老山龙不小的伤害，基本每9发炮弹就能令其硬直一次，多人模式下可多多利用，别忘了让进行发射的玩家装备“炮术王”技能，实测3人全程搬运炮弹也可以将其击杀。若想用近战对付老山龙，那么就要注意它受到硬直时下垂的腹部和从站立模式恢复到爬行模式的下压动作，被压到也会有不小的伤害。老山龙极具威胁的招式就是侧撞，这招全身都有攻击判定，伤害非常大，在1区作战时可以看道路两边的炮台位置判断它使用这招的时机。补给箱的“高密度灭龙炭”只能在1区的城墙上使用，炮弹下落的地点在城墙前由黑色痕迹标记，要对准再发射，可使用城墙周围的高台和地面上的炮台和固定式拘束弹牵制它的行动。

在2区时，当老山龙经过场地中间的吊桥，猎人可以从桥上跳到它的背上，能剥取素材、设置巨龙爆弹。城墙上还有击龙枪，供老山龙站起准备直立侧撞时使用，不仅能造成极大的伤害，还能阻止它侧撞，同时还会改变战斗的BGM。

胧隐夜鸟

弱点部位：头
弱点属性：水
可破坏部位：头、翼、尾

主要招式

撒鳞粉：飞行道具型招式，朝前方扇出一团鳞粉，中了的话会陷入混乱状态，不过速度很慢，有足够的时间躲开。

拍击：使用左翼拍向身前的目标，往其左翼下方回避会比较安全，还可以顺便反击。

超音波：朝前方用超音波进行扫射，中了的话陷入睡眠状态，可以在未倒下前使用元气ドリンク解除。

下压鳞粉攻击：飞上天后向目标下压，同时在落点周围散播大量的鳞粉，碰到鳞粉的话会陷入混乱状态，不过鳞粉的持续时间比原种要短。

空中突袭：快速升空用爪子向目标发动袭击，动作非常快，发怒后带鳞粉效果。

回转攻击：以自身为中心作出两次各180度的回转攻击，注意第二次有可能是反方向，发怒后带鳞粉效果，中了会陷入混乱状态。有时回转攻击后会接拍击。

滑翔：飞上天朝目标直线突进，落地后有可能会接拍击，追击时要小心。

隐形：使用特殊的银色鳞粉隐藏自己的身姿，之后有可能接下压鳞粉攻击、超音波或只有在此状态下才会使用的双翼突袭。下压鳞粉攻击会直接从空中使用；超音波则会先落地后再使用。

双翼突袭：隐形后的专用招式，如果看到它隐形后落地再起飞的话就是这招，飞向目标用双翼进行交叉攻击，横向攻击范围很大，保持远离反而不容易中，用完这招后它会有较长的空隙。

狩猎要点

新增招式拍击的使用率很高，而且经常会接在回转攻击或滑翔等招式后，将追击的猎人打个出其不意，要有意识地防范这招，躲过的话则是不错的反击机会。隐形是胧隐夜鸟的专有特性，这时锁定镜头功能将无法使用，不过还可以确认它的轮廓，可手动调整视角将其保持在视野内，以确定它接下来要出哪招，再做出合适的应对。胧隐夜鸟的可破坏部位有头、翼、尾，头部是弱点，针对其弱点攻击时顺带也破了；翼由于面积很大，平时经常打到；只有尾部的攻击机会较少，可借助陷阱或在其倒地后攻击。

铠裂镰蟹

弱点部位：头、背部弱点、后脚
弱点属性：雷、冰
可破坏部位：左爪、右爪、背壳

主要招式

侧抓：对自身左侧或右侧的目标挥舞爪子。威力一般，不会打断刚体。
回旋抓：双爪放平后原地旋转一圈，爪子带攻击判定，伤害较大。
扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害极大。
挺进：快速移动后，双爪高举后笔直向前走。身体正面有攻击判定，伤害较高。
体液喷射：普通状态才会使用的招式，有两种攻击模式，被打中后都会陷入水属性异常状态。一种是直接往正后方直线射出体液，几乎没有准备动作，另一种是有较长时间的准备动作，然后跳起改变朝向再射出体液。
起跳重压：和盾蟹一样的起跳重压动作。
体液扫射：普通状态才会使用的招式。往正后方直线射出体液，然后往左或右原地扫射180度，被打中后陷入水属性异常状态。这招的准备动作较长，铠裂镰蟹会有个向后看的动作。
磨刃：铠裂状态才会使用的招式。把爪子放到背后的头壳内研磨，是进攻的好时机。
纵劈：铠裂状态才会使用的招式。把两爪举到头顶研磨，然后跳向目标使出纵劈。
铠刃回旋：铠裂状态才会使用的招式，类似斩龙的回旋斩。使出前有和磨刃一样的准备动作，而且会一直面对目标，但维持时间较长，给猎人提供了回避的机会。被命中后会陷入裂伤和防御力DOWN的状态。

狩猎要点

铠裂镰蟹分为两种状态，行动模式各不相同。愤怒前为普通镰蟹的铠龙头壳版，愤怒后会先钻地变为铠裂状态，除了镰蟹愤怒时惯有的双爪开刃外，背壳还会换成斩龙头壳。普通模式的行动与一般镰蟹不同，没有了普通镰蟹的飘忽走位，攻击速度也慢了很多，取而代之的是频繁的体液喷射。变为铠裂状态后的铠裂镰蟹只会使用近战，行动速度虽然还是很慢，但攻击力很高，招式还附带裂伤状态。总而言之，铠裂镰蟹比普通镰蟹的速度慢，但攻击力更高，不过在武士道、勇气、空战风格流行的今天，无论是哪种状态的它都不足为惧。

天眼泡狐龙

弱点部位：头、背鳍
弱点属性：雷、龙
可破坏部位：头（2段）、左前爪（2段）、右前爪（2段）、背鳍、尾（2段）

主要招式

染毛：对爪、背鳍或尾巴附加带有泡沫效果的气息，被染的部位会变成红色，同时肉质变软。
撕咬：往前方使出撕咬，有时连续撕咬两次。
三连泡泡：跳到空中，往前广角放出三个泡泡。天眼状态下泡泡由水属性转为火属性，并具备火属性异常状态，对远处的目标时还有几率接喷水或平时不会直接使出的漂移拍尾。
连续泡泡：连续往前方吐出两组泡泡，第一组为广角三向的三个小泡泡，第二组为往自身左右前方吐出的两个大泡泡。远离可降低回避难度。天眼状态下泡泡依次向前、左右前方放出，而且泡泡由水属性转为火属性，并具备火属性异常状态。
甩尾：侧着身子，然后原地回转扫尾，无明状态下会同时放出三个泡泡。扫尾时自身有可能往前方或后方进行位移。
扫尾：缩起身子，然后对着目标后空翻并扫尾。攻速较慢，每次攻击都会修正攻击位置，天眼状态下会连续使用两次。
拍尾：压低身体，同时在身边出现小泡泡，再跳空对目标使出前滚翻拍尾，横向回避即可避开。
泡沫之舞：无明状态下才会使用。直立身体往地上看，然后原地旋转一圈，在身边产生多个绕身回旋并逐渐往外散去的泡泡。
扑杀：直起身子蓄力，再把身体往前方扑去，同时往前方放出三个泡泡。天眼状态下不会产生泡泡，而且在使用之后有几率转身立即使用第二次。
压杀：无明状态下才会使用。直立身体再往前滑行一小段距离，同时在周围产生三个泡泡。
喷水：弯曲身子后对目标喷出细水柱。
喷水扫射：蜷缩身子后从其左往右用水柱扫射。
天璇龙狐转：无明状态下才会使用。先使用后跳泡泡，然后原地甩出三个广角三向的泡泡，最后跳到高空冲向目标并在原地做回转漂移，之后会做出威吓动作。泡狐龙伤害最高的招式，因为招式太长，而且最后的落点位置补正不强，所以很容易就能走出攻击范围。



天眼地月转：天眼状态下才会使用。有类似压杀的准备动作，但全身周围有小泡泡特效，之后旋转两圈并往前滑行一段距离。

狩猎要点

天眼泡狐龙分为无明状态和天眼状态，招式与原种一样多而华丽，与其初次切磋未免会手忙脚乱，熟悉招式之后，用武士道风格或勇气风格便能轻松应对。由于它染毛部位的肉质会变软许多，所以最好积极地进攻染毛部位。无明状态下，它与原种相比缺少了类似冲刺滑行、漂移拍尾这种有长距离位移的招式，进攻时反而以带有泡泡的招式为主，一旦有单位陷入了泡沫状态，它便会转化成天眼状态。天眼状态下，天眼泡狐龙的大多招式不再带有泡泡，但行动更加灵敏、攻击欲望更强，还会吐出带有火属性的泡泡，战斗难度有所提升。天眼状态会一直持续到我方无人处于泡沫状态，所以最好不要使用泡狐龙套装与其作战。

银岭巨兽

弱点部位：头、鼻
弱点属性：火、雷
可破坏部位：头（2段）、鼻、四只脚、雪甲

主要招式

装备雪甲：四脚没有雪甲覆盖时才会使用。把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后把冰雪喷到自己身上，此时在其身边会陷入雪人状态。
吹雪：把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后喷往前方并扫射，被命中会陷入冰属性异常状态。
扫雪：一边前进，一边用鼻子往两侧扫雪，被命中会陷入雪人状态。
喷射雪球：把鼻子伸到地面吸取冰雪后射出雪球，被雪球直击会陷入雪人状态。
甩雪球：从地底吸出雪球然后左右扫动，最后会把雪球甩向附近的目标。
降雪：从地底吸出一个大雪球往目标位置丢出，大雪球在半空中会分散为3个小雪球砸落，附带冰属性异常状态。
头顶：甩两次头，然后把头埋在地上往前方推雪，被雪块砸中会陷入雪人状态。只要不站在其正前方即可。
横扫：甩一下头，然后以自身为圆心，用鼻子进行半圆轨迹的横扫。
叩击：用鼻子砸向前方。叩击前，右前脚会抬高。
吸取：用鼻子把面前的敌人吸到自己前方。
跺脚：跺一下前脚，脚上的雪甲会往周围溅射。
转身重压：抬起上半身，对准目标后压下，身体前方有地震判定。
超重压：高高抬起上半身，对准目标后压下。如果前脚有雪甲的情况下，前脚的雪甲会往周围溅射，附带冰属性异常状态。
超重压+跺脚：超重压后不断跺脚，四脚的雪甲会带冰属性异常状态四处飞溅，使用后四脚的雪甲全部消失。
拘束攻击：使用前鼻子会往左侧吸气，然后把鼻子从右往左横扫。
破冰：用头在地上铲雪突进，同时溅出雪球，最后仰起头的动作会铲起一个飞向目标位置的大雪球，被雪球砸中会陷入冰属性异常状态。这招使用前有较长的准备动作。

狩猎要点

银岭巨兽招式就是在巨兽的基础上追加几个带有雪球的高威力招式，但背后依旧是大部分招式的死角，使用远程武器的猎人要在瞄准其头部弱点时注意它的一切招式，稍有不慎就会猫车。和巨兽一样推荐使用近战武器配合空战风格，战斗前最好提升防具的防御力，套路就是乘骑＋破脚→打头的循环，在其背后输出时要注意装备雪甲的前置动作，以免变成雪人失去输出机会。

青电主电龙

弱点部位：头
弱点属性：冰
可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

电球吐息：分为单发型和三发型，单发型一般还会带两个电柱，成三叉型前进，三发型的发射顺序为其右、中、左。
闪电刃：用头冠放出巨刃状闪电向前方目标砍去，范围为前方直线。
翼爪横扫：使用前会先抬起翅膀，然后对前方目标横扫，有单发和两连发两种。
翼爪拍击：用两边的翼爪依次拍向前方目标，注意有时拍了一次后会接翼爪横扫或闪电刃。
地上突进：地上的直线型突进，突进速度很快，使用前会有一个双翼放低的准备动作。
尾巴拍击：针对斜后方目标的招式，拍击后尾巴尖端还会放出直线的电流，中了的话会被麻痹。有时会甩了一次尾后马上接这招。
空对地突进：空中才会使用的招式，突然提升高度向目标俯冲，着地后还会保持突进状态前进一段距离。
空中压杀：空中专用招式，利用整个身体压向目标，判定很大，不过攻击距离不远，躲开后可反击。
空中尾刺攻击：较少单发，一般在空中放了电柱和电球后马上接近目标使用，中了的话会被麻痹效果。
空中放电：在空中将尾刺插入地面，然后以尾刺为中心进行放电，尾刺插入时带麻痹，如果被麻痹基本也就会被放电打中。
吸引型电球：放出一个会将猎人吸过去的电球，接着一般会接空对地突进或空中压杀。

狩猎要点

青电主电龙的连携招式很多，如翼爪拍击之后有可能后跳接翼爪横扫或闪电刃，要确认好招式来应对，特别是高攻击力的闪电刃，中了的话非死即伤。空中的花式也不少，有电柱之后接尾刺攻击，还有吸引型电球后接空对地突进或空中压杀，同样是要等其招式出完后才可反击。可破坏部位里，头和翼平时都比较容易打到，基本不用刻意去破；背由于比较高，可以借助乘骑，没有的话就在其倒地或中落穴时来打；尾巴同样趁在其倒地时来破，或是使用尾巴拍击时砍上两刀。



鏖魔角龙

弱点部位：尾（切断、弹）、腹部（打击）
弱点属性：冰
可破坏部位：角（2段）、背、尾

主要招式

钻地：和角龙一样的招式，之后会从地底发动起上攻击攻击目标。狂暴走状态后会使用突进→跳起钻地→起上攻击→落地爆炸的Combo。
挑飞：和角龙一样的招式。
侧撞：和角龙一样的招式。
摆尾：和角龙一样的招式。
吼叫：常用招式之一，吼叫后有时会马上接突进，如果被吼住的话基本也躲不过后续的突进。用完这招后会有较大的空隙，可趁这时追击。
突进：和角龙一样的直线型突进，注意鏖魔角龙经常突进完第一次后会180度转向突进第二次。狂暴走状态会转向多次，并且最后引发蒸汽爆炸。
飞石：用尾巴敲击地面震出3个抛物线的石头，根据地上的影子回避石头的落点即可，另外尾巴敲击地面时也有攻击判定。
头槌：针对前方近距离目标的招式，用角从上往下往目标所在位置插去，一般会连续使用两次，注意有时突进后马上接这招。

狩猎要点

比起一般角龙，鏖魔角龙更喜欢吼叫，而且还会吼叫后接突进，推荐使用武士道或勇气风格来打，可以用瞬间动作和持续收刀来防范吼叫，当然最好是能发动技能“高级耳栓”，这样就后顾无忧了。音爆弹和闪光玉的Combo对鏖魔角龙也有效，发怒和狂暴走后由于招式的连贯性增强，如果找不到攻击机会不妨使用陷阱来牵制，使用落穴的话，当它挣脱陷阱腾空时可以用闪光玉将其闪落地，这样又是一次不错的攻击机会，另外当它使用有蒸汽爆炸的招式后也有较大的空隙。

可破坏部位和角龙无异，不同的是鏖魔角龙的角和尾巴一样，被破坏后碎片会掉落到场地上，可进行剥取。

阁螳螂

弱点部位： 头、爪、腕、背壳、脚、茧、核心茧（破直时）
弱点属性： 雷、水
可破坏部位： 头、双爪（2段）、背壳、尾（2段）、机甲左右前脚、机甲背部障碍物、茧、核心茧

主要招式

夹击： 对前方挥舞双爪夹击。

散发体味： 原地散发体味，带有防御力DOWN效果。本体和机甲均会使用。

粘网： 对目标射出带有束缚状态的粘网。

砸： 三个形态均会使用的高威力招式，把背上的物品砸向目标，然后再拉动金丝回收，回收时物品有攻击判定。

击龙枪发射： 第二、三形态才会使用的招式。把背上的击龙枪设置在身边，瞄准远处的目标再快速射出。

连线： 在场地内设置多根金丝，猎人碰到会陷入束缚状态。

滚动车轮： 第三形态才会使用的招式。令背上的车轮滚动并带动自己在场地内行走，最终会回到原地附近。

旋转大车轮： 第三形态才会使用的招式。把背上的物品丢到身边，然后操纵金丝令其围绕自己旋转一圈再回收。亦有可能旋转一圈之后把车轮以圆弧的路径直接甩出，此招伤害极大。

击龙枪回旋： 第三形态才会使用的招式。从地底拉出三根击龙枪围绕自己旋转并扩散，在拉出击龙枪的时候受到一定的伤害即可破解。

击龙枪齐射： 第三形态才会使用的招式。从地底拉出多个击龙枪丢向较远的目标，对近身单位无效。

粘液喷射： 机甲状态才会使用的招式。从机甲内往下持续射出粘液，再分为3条往目标所在处扩散，距离其越近越难回避。

脚踏冲击波： 机甲状态才会使用的招式。抬起前脚对准目标踩下，同时在脚边扬起沙尘，随后沙尘所经位置会产生直线冲击波。

脚趾冲击波： 机甲状态才会使用的招式。前脚脚趾抬起后原地拍下，往前方产生冲击波。



狩猎要点

本作的G级解禁怪物，与它作战的次序为第一形态（钢柱）→机甲→第二形态（击龙枪）→机甲→第三形态（车轮），括号内为每个形态所使用的废墟设施。

阁螳螂本身的战斗能力不强，给猎人造成极大伤害的主要是它背上的废墟设施，一旦猎人陷入了束缚状态，那么它就会优先过来用背上的物品砸向猎人，防御力低的猎人会惨遭秒杀，所以最好带够消散剂。它的本体可乘骑，也会中各种异常状态，不妨使用空战风格乘骑或异常状态辅助输出。当阁螳螂本体遭受一定伤害后，就会拖出隐藏在废墟地底下的巨型机甲与猎人战斗。猎人只要进攻机甲前脚裹有金丝的脚趾、或等其使用脚踏令前脚陷进地面，即可从前脚侧面爬上机甲，爬上机甲后要拆除挡路的障碍物，破坏机甲背上的金色虫茧，就能给机甲造成极大的硬直，这时可以从它的口部进入找破坏核心虫茧，进入阁螳螂的下一形态。与阁螳螂作战时，经常能在地上、机甲上看到大量掉落物，拾取时一定要小心，否则很容易被阁螳螂偷袭猫车。与机甲战斗时，场地角落会出现支援道具，使用城墙边的击龙枪或单发拘束弹（推荐）能直接让机甲的前脚陷入地底，提供爬上去的机会，支援道具在机甲被破坏时消失。机甲的背部、口部均能采掘2次，很容易挖出风化的护符（風化したお守り），想挖护石的玩家别忘了带上铁镐。

临界碎龙

弱点部位： 头、尾（锤）
弱点属性： 水
可破坏部位： 角、前爪、尾



主要招式

瞬间转向： 特殊移动技能，利用前爪做速度极快的弧形移动，绕到猎人的视野外后再接其他的攻击。

前爪横殴： 单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，远离躲避后可反击。

前爪砸地： 主要招式之一，注意如果此时前爪的黏菌爆炸会使攻击范围增加。

甩尾： 顺时针的两次甩尾，有时会甩一下后会马上接地面爆破（直线型）。

突进： 边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。

黏菌补充： 通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机。

跳跃压杀： 针对远距离目标的招式，一般在远处补充完黏菌后就会使用，直接从远处跳过来压杀，除了横向移动回避外，和它拉近距离也是一个方法，可令它跳过头。

地面爆破（范围型）： 将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点。

头槌：从上往下用头砸向目标，头插入的地方会留下一大滩黏菌。

地面爆破（直线型）： 将头插入地里向前方掀起爆风，发怒后一般会接连使用2次，横向移动回避。

狩猎要点

临界碎龙可以看作是碎龙的加大版，招式基本相同，会用双爪做出类似拳击式的攻击，并且由于体型大，攻击范围也比碎龙要广。临界碎龙的黏菌一开始就是黄色，落地后很快就会爆炸，而且最麻烦是攻击它身上带有黏菌的部分时，也会激活黏菌导致爆炸，对于需要贴身的近战武器来说非常麻烦，因此推荐用远程武器来打，临界碎龙的速度很慢，只要摸清楚了它的攻击方式，利用它招式后的空隙进行反击即可。

可破坏部位里，由于头部和前爪都属于有黏菌的部分，最好交给远程武器来破，尾巴只有尖端的部位有黏菌，砍中间部分不会爆炸。

混沌黑蚀龙

弱点部位： 头
弱点属性： 火、龙
可破坏部位： 触角、翼、翼脚、尾



普通状态主要招式

突进： 针对远距离目标的直线型突进，没有准备动作，站在它正面时要小心。
突进噬咬： 类似突进的短距离版本，有一个明显的后撤动作，同样是往其侧面回避。
双翼脚压杀： 用两只翼脚一起压向其正前方的目标，只有翼脚周围有伤害判定，远离或钻到它身体下方都比较安全。
吐息： 分为三发型、横扫型和爆炸型三个版本。三发型的发射顺序为其左、右、中，注意有时吐息会反弹回来；横扫的范围为其前方近距离，远离可回避，注意它有时会转身后马上接横扫吐息，追击时要注意；爆炸型为前方直线，横向回避即可。
后跳吐息： 主要针对其身体下方目标的招式，后跳的同时吐息，吐息落地后会爆发。
空中急袭： 提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避，狂龙化状态这招落地后会马上反方向突进。

狂龙化状态主要招式

突进： 同普通状态。
吐息： 除了普通状态的三种外，还增加了一种抛物线型的吐息，吐息落地后会分散成三个朝目标接近，可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹。另外爆炸型增强为先吐完一次横向的后马上接一次竖向的。
翼脚横扫： 针对侧面目标的招式。
单翼脚压杀： 分为单发和2连两种，单发必定是右翼脚，2连则是先左后右，来不及远离的话，看准举起的翼脚，往该翼脚的后方移动也可以躲过，2连的单翼脚压杀后一般会接双翼脚压杀。
翼脚突进： 使用翼脚一左一右进行突进，需往其左侧回避。
拘束攻击： 使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

混沌黑蚀龙是处于蜕皮阶段即将变成天回龙的黑蚀龙，除了有黑蚀龙的招式外，还兼备了天回龙的招式，同样它针对身体下方的招式很少，近战武器粘在它身体下方比较好打，集中攻击前脚或后脚令其倒地，然后再攻击头部弱点。远程武器则只要注意好吐息和突进，并利用它招式后的空隙射击头部弱点。可破坏部位里注意触角有两支，其中一支平时可以打到，另外一支平时是收起来的，只有等其狂龙化后才会伸出，需要在此时进行攻击。

混沌黑蚀龙的部分攻击带有狂龙病毒，中了这些攻击猎人就会感染狂龙病毒，此时角色名字下方会出现一条慢慢增长的紫色槽，槽满了狂龙症就会发作，导致角色会失去自然回复能力，也就是血槽不会出现红血的部分。对付病毒的方法为攻击怪物，造成一定程度的伤害后就能克服病毒，同时得到提升会心率的BUFF。

黑龙

弱点部位： 头
弱点属性： 龙
可破坏部位： 角（2段）、眼、翼、胸

红黑龙

弱点部位： 头
弱点属性： 龙
可破坏部位： 角（2段）、眼、翼、胸

祖龙

弱点部位： 头
弱点属性： 龙
可破坏部位： 角（2段）、眼、翼、胸

普通状态主要招式

火球/电球： 除了针对正前方目标的火球外，还有瞄准型火球，发射前头会瞄准目标，两种都是横向加速移动躲开。祖龙版为电球。
后跳俯冲： 红黑龙的专用招式，后跳后马上接俯冲，虽然近身的猎人很容易受到起跳时的风压影响而造成硬直，不过硬直解除后只要第一时间躲开就不会中俯冲。
空中火球/空中电球： 黑龙/祖龙飞在空中时针对地上目标的招式，同样是保持移动来躲，可用拘束弹将其打下来。
俯冲： 从空中落地的招式，使用前会对准目标的方向，看到这个前兆就可准备回避了。
粉尘爆发： 向前方散播爆破粉尘，粉尘着地后立即爆发，可从粉尘的效果判断出爆发范围。祖龙也有同样动作的招式，为大范围电击。
扫尾： 使用前会先抬起尾巴并砸下，然后往左大范围扫尾，在攻击范围内基本很难躲得开，最好使用飞扑或防御。
爪击： 猎人在其身体正下方时才会使用的招式，只要不在它身体下方就不会中招。红黑版本的爪击还会掀起爆破粉尘。
下压： 用身体压向前方的猎人，除了身体下压的范围有攻击判定外，趴下时身体周围还有风压效果。
蛇行： 趴下后的主要攻击方式，攻击判定主要在它前半身，后半身是蹭伤判定，由于比较难追击，蛇行时最好还是收起武器专心回避。
强力火球/强力电球： 趴下时看到黑龙/红黑龙口中蓄力的话就表示它要出这招了，火球落地后引发大范围爆炸，有时黑龙还会顺势升空并俯冲。祖龙版的则是电球，会引起大范围落雷。
火焰扫射： 头部前方的大范围扇形火焰扫射，攻击力高，攻击距离也很长，在它的射程范围内想远离来躲是不可能的，得用飞扑的无敌时间来躲，勇气风格则可用持续收刀。
陨石/落雷： 前倾后从空中落下陨石，可通过地上的光来判断落点并回避。祖龙版为落雷。
蓄力陨石： 红黑龙的专用招式，蓄力后放出陨石，陨石的落下个数更多，范围也更大，可在它蓄力时远离或是通过攻击打停。
全场落雷： 祖龙专用招式，飞到空中放出全场落雷，同样是根据地上的光来判断落点。

狩猎要点

三条龙的招式有一定相似之处，近战主要保持在它的脚后跟处进行输出，黑龙只需注意的招式只有扫尾和下压，红黑和祖龙则分别还要留意陨石和落雷。黑龙和祖龙的战斗场地有不少设施可以利用，如果是联机的话，可以分工合作，让一些猎人专门使用设施攻击，能使狩猎更有效率。

击龙枪： 攻击力不低而且每隔一段时间就可使用，最好尽快将黑龙/祖龙引到高台后使用，争取多使用几次，按钮在高台上方。

大炮： 位于东侧，旁边就可采集到炮弹，不过由于是定点攻击，需要队友先诱导黑龙/祖龙进入射击范围才打得到。

强弩： 位于地图西侧，バリスタ弹可以在地图西南角采集到，一旁的绳子还可采集到单发型的拘束弹，用来暂时限制住黑龙/祖龙的行动，这时可集中攻击头部争取破头。

红黑龙的的战斗场地在溶岩岛，不但没有战斗设施外，还得带上冷饮对抗炎热，以及小心熔岩地形和不时喷出的岩浆。

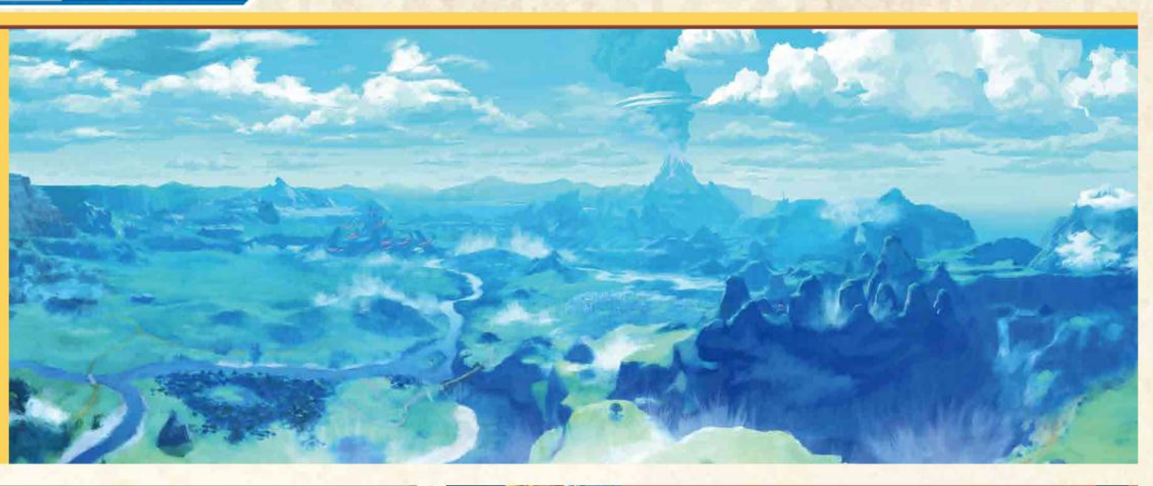


《塞尔达传说 荒野之息》可以说是 2017 年度游戏最有力的竞争者，任天堂 N 年磨一剑，终于打造出了这款惊世之作。它已经征服了全世界的媒体和玩家，甚至创造了游戏比主机还卖得多的神话。更多的赞誉之词就不必多说了，很高兴能够在《掌机王 PLUS》上为玩家献上本作的完整攻略，未来还会有两大 DLC 的相关研究。我们有理由相信，整个 2017 年都将是海拉尔之年！

文 纱迦　美编 Juxi

塞尔达传说 荒野之息		NS Nintendo	
ゼルダの伝说 ブレス オブ ザ ワイルド		动作冒险	日版
2017年3月3日	本地1人	无对应周边	
售价为6980日元			

海拉尔冒险之书





勇者教条

操作说明

键位	功能
A	调查/互动
B	加速行动
X	跳跃
Y	攻击
L	使用解谜道具
ZL	锁定
R	投掷武器
ZR	使用弓箭
→/←	切换武器
↑	切换解谜道具
↓	吹口哨
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
按下左摇杆	切换站立/蹲下
按下右摇杆	使用望远镜
－	调出希卡石板，可以按L/R/ZL/ZR翻页
＋	暂停菜单，可以按L/R/ZL/ZR翻页

武器

本作的武器加入了耐久度的设定，而且普遍都设定得不高，绝大部分武器用不了多久就会出现即将损坏的提示，继续使用的话就会因损坏而消失，无法找回。武器也不存在修理的设定，对于即将损坏的武器没有挽回的办法。这样的设定是为了配合开放世界的玩法，鼓励玩家去世界各地寻找武器。

武器上标记的数字，代表武器的攻击力，不过攻击力并非决定武器好坏的惟一数值，攻击方式、速度、属性都是需要注意的。长按 Y 键不放可以通过消耗耐力来使用蓄力攻击。本作的武器可以粗分为以下 4 大类：

・单手武器： 右手持武器，左手可以空手或持盾牌。此类武器攻击速度快，蓄力攻击即为系列经典的回旋斩。比较特殊的是回旋镖，需要以投掷方式来使用，扔出的回旋镖还需要自己接回来。如果直接按Y的话会当成短剑来使用。

・双手武器： 需要同时用两只手来使用的大型武器，类型很多，包括斧头、大剑等，特征是攻击力超高但出招慢。蓄力攻击是回旋攻击，只要耐力足够就可以一直攻击，松开Y键还有结束动作，按B键则可以取消蓄力。

・枪： 同样是双手武器，但攻击动作以突刺为主。枪的攻击距离长，出招速度快，不过威力是最低的。蓄力攻击是向前方的连续突刺。



・特殊： 此类武器包括松明、芭蕉扇等，主要是用来解谜和赶路的，也可以用于实战，但无论威力还是耐久都相当可怜。

弓箭

弓箭是林克的远程攻击手段，按住 ZR 键不放即会进入弓箭瞄准画面（需已装备了弓箭），之后用右摇杆调整准星，松开 ZR 键即可发射。本作的弓箭呈抛物线，不过近距离时可视为直线。弓箭是弓和箭的组合，弓类似于武器，上面的数字代表攻击力，同样有耐久度的设定，射出一定数量的箭之后就会破坏。箭没有耐久度的设定，只有数量的设定。箭按属性分为木、火、冰、雷、爆炸和古代兵装这 6 大类。最普通的木箭虽然用量极大，但射出之后并不一定就会消耗掉，特别是在解谜的场合，往往命中物体后还能回收。

当林克身处空中时按 ZR 键，即可自动进入慢镜状态瞄准，从而大幅提高射箭的精度。但是这个动作同样也会令耐力槽不断减少。游戏中默认会使用陀螺仪辅助弓箭瞄准，不过实际体验并不好，推荐关闭。关闭的方法是进入设定后，把**ジャイロ**机能（Aim with motion controls）改为 OFF。

盾牌

使用单手武器或无武器时，可以装备盾牌。不过盾牌也有耐久度的设定，而且也存在着大量无法防御的攻击。装备盾牌时，按住 ZL 键不放，再顺序按下 X 键和 A 键，还可以利用盾牌进行滑行，但此技只适用于沙漠、冰川等特殊地形，也不能无视重力滑行。盾滑会减低盾的耐久度，不过减得较慢。



在空中输入 ZL+A 键同样可以使出盾滑，而且还会借助这一动作往前蹿一段距离。利用这个设定可以实现特殊跳跃。

锁定

与敌人战斗时按住 ZL 键不放可以进入锁定状态，锁定状态下输入左摇杆的左 / 右方向 +X 键可以进行左 / 右侧移，输入左摇杆的后方向 +X 键可以进行后闪，侧移与后闪都具备一定的无敌时间，是 BOSS 战时非常有用的技巧。

当敌人即将攻击到林克的瞬间使用侧移或后闪，即可以进行紧急回避，成功之后不仅能完全闪掉敌人的攻击，而且画面上还会出现连按 Y 键的提示。这时连按 Y 键即可使出即时反击。即时反击的过程中林克全程无敌，可以平安打完一套连招，可以说是相当给力。

此外锁定状态下如果装备有盾牌，在敌人攻击命中的瞬间按 A 键，可以使用盾返。盾返能够完全弹回敌人的攻击并令其进入硬直状态。盾返的最大用途就是用来反弹守护者的激光，成功之后能把激光反弹回去从而给予守护者重创。盾返成功之后只会略微降低盾牌的耐久度，像激光平时能够一发摧毁几乎所有的盾牌，但保证盾返每次都成功的话能返很多次。

防具

本作中林克的防具即为服饰。服饰除了影响外观和提供防御力之外，还具有一些特殊效果。服饰分头、身体、脚三个部分，饰品类如耳环项链算作头部服饰，而不是单独算在其他位置，这点很不科学。防具的特殊效果多种多样，包括耐寒、耐热、防暑、加速游泳、加速攀爬等。部分服饰在强化到第 2 阶段并全套装备的话，还可以获得隐藏的效果。本作的防具没有数量限制，甚至可以重复获得。有关服饰的详细介绍，可以参见后面的部分。

游戏中经常要针对不同的情况来换装，不要觉得麻烦，这是林克的先天优势。比较搞笑的是当林克双手抓住滑翔伞的时候还能换装，真是难以想象。

背包

林克的背包分为武器、弓、盾、服饰、素材、料理、贵重品七大类，前三类背包都有上限设定。要想增加上限，需要完成支线任务3. 大事なマラカス（THE PRICELESS MARACAS），之后就可以通过ボックリン（Hestu）来提高上限。提高上限需要消耗一定数量的コログのミ（Korok Seed），这种素材需要林克在世界各地找到森之妖精后才能获得，俗称种子，全游戏中一共有900个之多。而提高上限所需的种子数量如下表所示，多出来的种子就纯收藏了。

顺带一提的是，料理包也是有上限的。

提高次数	所需种子数·武器	所需种子数·弓	所需种子数·盾
第1次	1个	1个	1个
第2次	2个	2个	2个
第3次	3个	3个	3个
第4次	5个	5个	4个
第5次	8个	8个	5个
第6次	12个	12个	10个
第7次	17个	17个	10个
第8次	25个	25个（最大）	10个
第9次	35个	–	10个
第10次	45个	–	10个
第11次	55个（最大）	–	15个
第12次	–	–	15个
第13次	–	–	15个
第14次	–	–	15个
第15次	–	–	15个
第16次	–	–	20个（最大）

HP相关

用心来表现林克的HP是系列的传统，游戏初期林克只有3颗心，之后每获得4个克服之证，即可在女神像处选择获得1个增加HP或耐力上限的道具。选择增加HP的大心，一次能给林克增加1颗心；增加耐力的话，一次能增加1/5圈耐力槽。推荐玩家优先提升耐力至两圈，然后全力强化HP，直到达到满足拔出大师之剑所要求的13颗心，HP不足时可以通过强化防御力来应付。克服之证需要在完成各地的祠的谜题后才能获得，而在剧情中解放四大神兽后也会各获得一颗大心。游戏中林克HP的上限是30颗心。

本作中林克的HP回复手段有以下5种：完成祠、吃料理、睡觉、获得大心、泡温泉。而这些手段之中，惟一能在战斗中使用的就是吃料理，因此料理就是本作最主要的回复手段。

耐力相关

耐力槽是一项半隐藏的数值，当林克进行消耗耐力的动作时就会出现，表现为绿色的圆圈。耐力最主要的作用就是奔跑、攀爬和游泳，部分战斗动作也会消耗耐力。用掉的耐力，在停止做出消耗耐力的动作时便会自动回复。当耐力槽变为零时，耐力槽会缓慢地进行回复，这段时间内耐力槽会变为红色，在此期间玩家不能奔跑和攀爬。如果在水中的话就会溺水，以损失部分HP为代价在岸上复活。

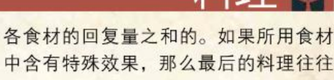
本作中初始的耐力槽就足以让玩家通关，但适当提升耐力槽上限会让游戏轻松很多。更高的耐力槽上限，代表着林克能爬上更高的山，能游过更宽的河。部分料理可以临时增加林克的耐力，十分有用。

素材和钱

游戏中可以说是遍地都是素材，除了直接回收各种动植物外，还可以通过爆破矿石、击破敌人来获得素材。素材的作用主要有以下3种：卖掉换钱、强化防具、制作料理。

本系列的钱被称为卢比，考虑到本作吸引了很多新人入坑，为照顾新人，**下文仍以元作为钱的单位**。钱在本作中的作用很大，除了可以购买武器防具外，也能直接购买素材，当然也包括花钱住旅店。钱的入手方法很多，除了贩卖素材和搜索获得外，完成任务以及玩迷你游戏都可以赚钱。但游戏中单次收入最大也不会超过300元，要想发财只能靠自己慢慢积累。





料理

料理是本作林克回复HP的主要手段，林克能够在几乎所有的状态下食用料理，而且料理的作用也非常广，除了最基本的回复HP外，特殊料理还具有补充耐力、增加HP上限、加快移动速度、增加攻击力等多种效果。要想制作料理，首先当然是收集食材。击杀动物、收集动植物等等都可以获得食材。之后进入素材包界面，按X键进入手捧状态，之后按A键决定食材，最多可以手捧5个食材，之后按B键退出，把食材放入火上架的锅里，即可制作料理。要想做出真正独特的料理，需要在全世界收集食谱，这里就不多说了。这里介绍一下料理的基本原则：



1. 人类能食用的食材可以混煮为料理，虫+敌人的器官可以做出药。不过食材和虫子或敌人的器官混煮，会变成失败的料理。

2. 在未失败的前提下，料理的效果至少是大于等于各食材的回复量之和的。如果所用食材中含有特殊效果，那么最后的料理往往也会带上同样的特殊效果，但失败的料理不会具有任何特殊效果。

3. 直接把食材丢进火里烧，就可以得到加热过的食物，效果要比直接食用好。但如果烧的时间过长，食材会消失。

4. 林克几乎能在任何情况下进食，活用这点能让冒险轻松不少。

5. 最简单实用的料理就是4种不同的水果做成的水果杂烩煮，至少能回复5点体力并附加攻击力上升效果。

6. 赤月时做出的料理效果会加强。

道具

本作的道具（アイテム）其实是指解谜道具，英文版称为Runes，更加贴切。本作的道具只有4个，虽然有2种可以强化，但比起系列传统来说依然少了很多。按住↑键可以选择当前使用的解谜道具，解谜道具均需要剧情推进到一定程度后才会解锁。另外照相机和amiibo虽然用途不同，但游戏中也将其归入此类，下面就一起介绍。

遥控炸弹

炸弹是系列的经典道具，本作改为可无限次使用，并分为球形和方块形两种。球形容易随地形发生滚动，方块形则比较稳固。炸弹可以说是四大解谜道具中实用性最广的，不仅可以用来解谜，而且可以直接攻击敌人，在初期是林克的有力武器。注意炸弹会炸伤自己。炸弹强化之后，威力会增加，冷却时间也会缩短。

磁铁

可以控制金属物体自由移动，虽然本身不具备攻击力，但可以通过控制金属物体后以撞击、下坠的方式来攻击敌人。把金属宝箱从水下、沙里拉出来，也是磁铁的常见用途之一。磁铁还有个作用是观察周围，因为发动磁铁后画面中会出现磁力线，这样会更容易看清周围的环境。磁铁不能强化。

时间停止

能够将特定物体静止一段时间，从而方便地通过机关。当物体被静止后，在静止期间玩家给予的动能会在静止结束后爆发出来，因此可以在静止时用攻击来对其向特定方向施加力，这样静止解除后该物体就会有大的位移。强化后的静止对敌人也会产生效果，虽然对强敌只能造成短暂的静止，但也相当实用了。

造冰机

能够从水中造出一根冰柱，充当林克的落脚石。用造冰机可以方便地通过大面积的水域，不过同时存在的冰块数量有限。冰块还可以用来堵住出水口，或是像千斤顶一样顶起某物，甚至也可以充当临时的掩体。对于垂直落下的水流，造冰机还能制造水平的冰柱。

照相机

照相机的作用主要是用来完成图鉴，本作的图鉴必须要林克以拍照的形式将其记录后才会保存下来。在拍照时要注意镜头的提示，如果是新图鉴会显示为黄色，已有的图鉴会显示蓝色，必须等拍摄对象的名字出现后拍摄才生效。

使用照相机时还可以自拍，方法是打开照相机后按 X 键。自拍时配合左摇杆的上下左右，可以摆出 4 种造型。不过很多人都不知道的是，自拍时按住 ZL 键不放，再配合左摇杆的上下左右，则可以摆出不一样的武器造型。而且武器造型还会和当前装备的武器有关，其中单手剑有盾无盾还有不同动作。例如单手剑无盾时按住 ZL 键 + 左摇杆←，就可以做出指天剑的造型。

amiibo

要想使用 amiibo，首先需要在设定中把第一项 amiibo 改为允许使用，如果你是第一次在 NS 上使用 amiibo，还需要在主机界面进行一些设置。完成设置后让林克发动 amiibo 能力，这时地上会出现一个光标，此状态下读取 amiibo 数据即可。通过 amiibo 可以获得一大堆料理和武器，还有铁箱、马、服饰之类的好东西。每个 amiibo 每天只能使用一次，不过可以通过更改主机时间来回避限制。如果不是追求极限挑战的玩家，不使用 amiibo 对游戏体验也没有影响。

求生法则

画面解说



1	HP
2	通过特殊手段暂时提升的HP
3	当前装备
4	特殊能力的状态
5	希卡石板的感应提示
6	温度
7	行动发出的声响
8	小地图
9	时间
10	当前及未来的天气

希卡石板

希卡石板（シーカーストーン/Sheikah Slate）是本作的核心道具，它的外形和 Wii U 控制器类似，内部结合了地图、图鉴等多种功能。游戏中按－键即可调出希卡石板界面，这其中最重要的一个功能就是地图。

通过右摇杆，地图共有 4 级缩放。其中比例尺最大的版本，只会显示所有的传送点。比例尺越小，地图上的细节就越丰富，标记也更加详细。另外玩家可以在地图上标记最多 100 个地点，十分有用。当玩家来到一处地方发现有值得日后再来的价值时，就可以作下标记，以免日后忘记。

在剧情中可以解锁希卡石板的搜索功能，默认为搜索祠。当林克附近有尚未发现的祠存在时，希卡石板就会发出提示，提示会有强弱的区别。不过需要注意的是，这个提示的强弱，并不是指祠的位置远近，而是指林克移动的直线方向。如果方向一致，那么提示就会达到最强；如果方向出现偏差，那么提示就会有不同程度的减弱。至于林克当前位置和祠的距离，与提示的强弱没有任何关系。另外这个方向提示是不考虑高低差的。

当开启了希卡石板的图鉴功能后，玩家可以指定图鉴上已登录的任意一个内容进行搜索，当附近出现所需的内容时就会出现提示。

攀爬

本作和很多开放世界游戏不一样的地方就在于，游戏中没有刻意设置的不能到达的地方。一般游戏中无法抵达的高山，在本作中是可以攀爬上去的，而且不需要什么工具。惟一的限制就是看林克有没有足够的耐力。攀爬的操作是用左摇杆持续输入面对岩壁的方向，这样林克就会跳起自动攀爬，按 X 键后林克会进行一小段跳跃，同时大幅减少耐力槽。不过跳跃消耗的耐力槽，要远大于攀爬同段距离消耗的耐力槽，因此只有在确定能登顶的时候才建议用跳跃来加快速度。

游戏中存在着加快攀爬的套装，每穿戴一件，攀爬速度都会有所提升，3 件穿齐后更是奇快无比。不过加快攀爬并不意味着消耗的耐力也会减少，消耗的耐力还是一样的。有关此套装的内容，请参见后面的全服饰介绍。

游泳

本作有水的地方可以下水游泳，当然不是所有的水都可以游泳，熔岩自不用说，沼泽、毒水等也不能下去。游泳需要消耗耐力，当在水中耐力为零时就算溺水，林克会在损失一定的 HP 后自动在岸边复活。游泳的速度非常慢，按 X 键可以冲刺，但消耗耐力也较多。游戏中存在着加快游泳速度的套装，每穿戴一件，游泳的速度都会大幅提升。这个套装经过强化后可以将游泳时冲刺消耗的耐力降到 1/4，十分便利。有关此套装的内容，请参见后面的全服饰介绍。

滑翔

本作有着游戏史上罕见的超大地图，然而林克并没有什么现代化的交通工具，要想快速移动除了传送外，最快的手段就是滑翔。滑翔需要借助滑翔伞，在游戏初期就能获得。之后只要林克身在空中，按下 X 键即可进行滑翔。滑翔不仅速度快，而且可以走直线距离，十分好用。到后期传送到高塔上进行滑翔是最常用的移动手段。不过滑翔会消耗耐力，耐力为零时林克就会自由落体，为防止被摔个半死，在耐力不足时就应该主动降低高度。另外本作的滑翔不讲究初速度，只要在落地前的瞬间开伞，不管多高的地方林克都可以无伤着陆。

塔

塔（Tower）是地图上最重要的设施，当玩家来到一片新的区域时，整个地方都是没有标记的，就算玩家走过也不会让地图显现出来。要想打开地图，就需要爬上当地塔的顶部，用希卡石板来下载周边情报。因此玩家每到一片新的区域时，要做的第一件事情就是爬塔。幸好塔因为高度原因，位置十分明显，用望远镜直接做标记然后前往即可。不过后期的塔边往往有不少敌人，或者有复杂的环境，玩家要有心理装备。另外塔上必有传送点。

祠

本作中的祠（Shrine）也就是以往系列的迷宫，只不过每个祠的规模都比较小，往往只有数个谜题，知道方法的话很快就能打完。也有部分祠里没有解谜，但有强制战斗，还有的祠里干脆既无战斗也无解谜。在祠中林克无法自由攀爬，也无法使用英杰之力。

祠的通过标志是抵达终点调查神像，这样就可以获得克服之证作为奖励。克服之证每凑齐 4 个，就可以在女神像处换一个增加 HP 上限或耐力上限的道具，十分有用。另外祠里还有至少 1 个宝箱，如果将祠里的宝箱都拿齐了，那么在地图上的祠信息处会出现一个宝箱标记，作为提醒。

祠的另一大作用就是作为传送点，只要用希卡石板调查入口的控制台，传送点就可以开启。在冒险时玩家如果遇到附近有祠，就算暂时没有挑战的欲望，也一定要先把传送点开了。本作的村庄、马宿等人类聚集地都不能直接传送，不过在这些地方附近一定会有一个祠，就是为了方便玩家进行传送。



马和马宿

本作中林克可以自由抓马，抓马的方法是靠近野马后按A键强行骑乘，根据马的情况有时直接就算驯服，有时还需要连按L键来驯马。驯马的过程会消耗耐力槽，一些高级马需要消耗大量耐力槽，但可以中途吃耐力料理来解决这个问题。但是野马往往有很高的警觉性，贸然靠近的话它们就会四处逃亡，烈马更是会攻击林克，因此要从后方利用潜行慢慢靠近。

就算驯服了野马，马暂时还不属于玩家，这时你需要前往马宿将马匹进行登记。马宿只会位于道路的两侧，沿着道路前进就不难发现。与马宿老板对话后可以将野马登录改名，这个时候马才算是真正属于林克。

登录后的马可以在地图上按↓键吹口哨召唤，但是本作的马并不能异次元召唤，只有马匹与林克距离不远、而且能够来到林克所在位置的时候，才会响应林克的召唤。这个设定也使得马的作用大减。不过利用马宿可以实现快速召唤，只要林克在马宿选择骑走一匹马，那么这匹马就会瞬间传送过来。

要想快速提高马的好感度，只要捧出一堆苹果送到马的面前，马就会开心地吃起来。苹果不用扔在地上，捧在手里就可以了。实在是太方便了。

时间

海拉尔大陆采用了与现实一样的12小时制，每天有24小时，从深夜0点到中午12点是AM时间，从中午12点到深夜0点是PM时间。游戏中1分钟大约等于现实的1秒钟，不过显示时间只会以5分钟一次的频率来更新。时间的流逝会影响日夜和光照，生物、住民的行动也会随之发生变化。

如果想快速调节时间有两种方法，一种是睡觉，另一种是调查火堆。相比之下，调查火堆会简单不少，因为火堆随处可见，甚至还能自己生火，也不需要花钱。不过无论是哪个方法，都不能自由选择跳过的时间，只能粗略地选择早、中、晚。早为凌晨5点，中为中午12点，晚为晚上9点。

赤月

海拉尔大陆虽然对“天”的设定和现实一样，但没有“月”的概念。不过游戏中设计了类似满月的赤月。赤月会不定期出现，多消灭敌人或是多破坏环境，可让赤月的出现提前。赤月发生时必定会出现过场动画。赤月时魔物的能力会得到强化，此时做料理时会获得比平常更好的加成效果。不过赤月的最大意义在于会将一切都重置，死掉的敌人以及拿过的素材等等都会再次重生。



气候和温度

在游戏画面中实时显示的气候和温度可不是摆设，它会影响林克的状态。下面就为大家解说一下。

高温

在高温情况下，林克会不断损失HP。注意高温分两种，在沙漠地带需要穿轻薄的防暑装，而到了火山地带就需要穿专门的耐热装。吃具有耐热效果的料理或药也是不错的选择。在温度特别高的地方，装备包里的木制武器、弓、盾的耐久会不断减少，直到消失。食材拿出来就会自动加热，而爆炸箭只要拿出来就会自动爆炸。

低温

在低温情况下，林克会不断损失HP，需要吃有抗寒效果的料理或药，或者穿戴耐寒装来对抗。低温情况下一些道具会发生变化，例如打死动物后掉落的肉会马上变为冻肉。

雨天

雨天对于冒险是十分不利的，因为雨天的山崖湿滑，林克攀爬一定距离后就会落下，十分不便。另外下雨时是生不了火的。如果遇到雷雨天，就要特别注意了。这时装备包里的金属装备都会有发光的标记，如果玩家带有金属装备，那么就很有可能被雷击中。被雷瞄准时会有闪光的提示，这时就需要赶紧来到头上有顶的地方躲一下，或是幻想金属装备。被雷劈中会损失大量HP。



实用技巧

·武器可以附带火、冰、雷三种属性，这些属性武器各有作用，不仅仅是战斗，爬雪山时背把火武器可以抗寒，逛沙漠时背把冰武器可以降温。遇到大冰块时，在地上放一堆火武器可以加速其融解。所以武器背包里常备几把属性武器是非常有用的，尤其是火武器。

·如何在雨天最大发挥攀爬的效果？已知雨天时手滑的条件有两个，一是跳跃后必定手滑，二是爬一定距离后。因此下雨天的攀爬方案就是先爬一定距离，在估计快要手滑时跳跃1次，这样就将有效攀爬距离提到最大。如果是雷雨天的话就更加简单了，只要站在有草的地方等着雷来劈你，等草着火之后就会出现上升气流。不过此法的前提是已经拿到了雷无效的防具，不然就是搏命了。

·过河出海的最好方法是坐木筏。要想让木筏动起来，需要用芭蕉扇来扇风帆。如果身上没有芭蕉扇的话，可以用炸弹炸树，除了会出现柴火外，也有几率获得芭蕉扇。

·在每个马宿都会遇到一只狗，这些狗其实都关系到特殊报酬，方法就是提高狗的好感度。只要拿出肉放在狗的面前，狗就会开心地吃起来。吃到好感度足够后，它就会领着林克去发掘隐藏的宝箱，用磁铁即可获得。

·在地图上勤做标记。特别在感到有问题又没时间去发掘时，或者发现某处会出产珍贵素材时，做好标记日后再来是不错的选择。

·随时随地做火堆的方法：拿出柴火（薪の束/Wood）和打火石（火打ち石/Flint），放在地上，然后用金属武器攻击，即可生火。如果有火属性武器的话，直接攻击柴火就能生火。当然，下雨天不行。

·在敌人没有发现林克的情况下，从背后接近敌人会出现按Y键攻击的提示，能够给敌人造成极大的伤害。

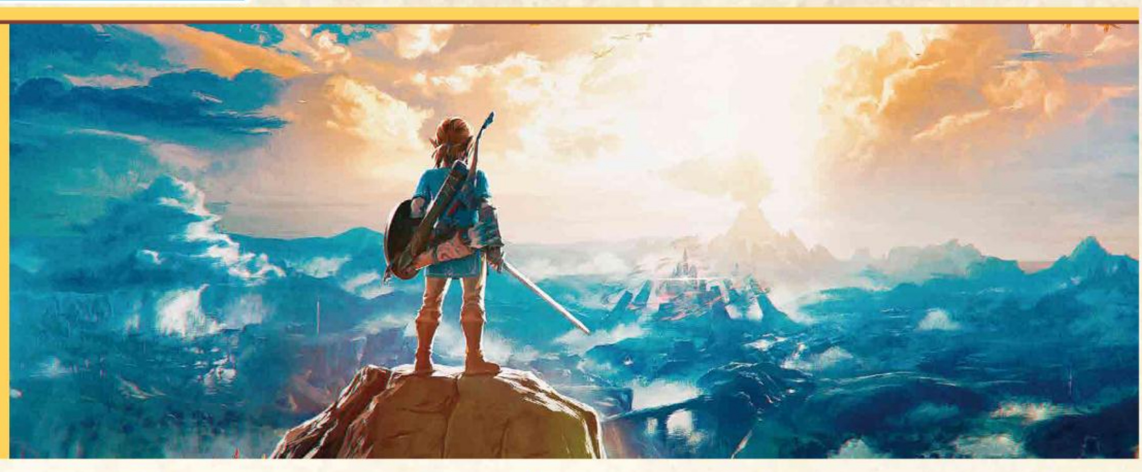
·很多素材会隐藏在草里，用武器将草砍光后就会出现，包括特殊的植物以及各种昆虫。

·这里给大家传授一招无限奔跑秘技。方法是按住↓键不放叫马，之后只要保持↓键不松开的状态，用左摇杆配合连按B键，即可以不消耗耐力而进行无限奔跑。虽说这个手势比较痛苦，但在某些场合还是能派上大用场的。另外因为攀爬时不能叫马，所以这一招对攀爬没用。

·在具有一定坡度但不能站立的山壁上爬行时，如果按B键松手之后迅速把左摇杆往上推，那么林克会在小跑几步后继续攀爬。而在小跑几步的时间内，林克就可以回复部分耐力。利用这个办法可以增加攀爬距离，不过如果坡度太陡的话此法就不适用了。



主线任务攻略



攻略前言



在开始攻略之前，需要说明的是，《塞尔达传说 荒野之息》是一款自由度极高的游戏。游戏一共有15个主线任务，然而只要完成一开始的两个，就会开启击败最终BOSS的任务，只要击败最终BOSS即可通关。当然这么做的难度是很大的，本文介绍的攻略法是包含了全部15个主线任务的攻略方法。

主线任务在游戏中记为**メインチャレンジ**（Main Quest）。除了一开始的2个主线任务，以及击败最终BOSS的主线任务外，剩下的12个主线任务不限顺序，本文仅给出最佳方案。另外游戏有着丰富的隐藏要素，攻略中只会选择一些关系重大的内容进行说明，全要素请参见后面的专门部分。

最后需要说明的是，本攻略对应日英双语。**游戏中的很多人名、地名在日语和英语中的写法有较大出入，甚至是完全不同**。如果大家发现有某个名词的双语名称差别巨大，还请放心，这并不是翻译错误。另外由于本作的各种限制，导致**部分武器名无法同时给出英日双语版本**，还请见谅。不过更换武器在本作中是家常便饭，这**并不会影响攻略使用**，还请大家放心。

主线任务 シ-カ-スト-ンの示す场所
Follow the Sheikah Slate

游戏的开始，林克在神秘女声的呼唤下，从祭坛中醒来。在可以行动后，用左摇杆控制林克移动，右摇杆调整视角，+键为查看操作说明。来到前面像控制台一样的机关前，按A键进行调查，可以拿起名为希卡石板的装置。这时前面的门就会打开，里面能看到两个宝箱。在宝箱中获得初始装：**古びたズボン**（Old Shirt）、**古びたシャツ**（Well-Worn Trousers）。在获得的时候按+键即可进入装备画面，虽然总共只能提供2点防御力，但也比裸着身子强，赶紧穿上。

调查前面的控制台，林克会自动使用希卡石板打开大门，这时系统会提示玩家按住B键奔跑。来到前方的高岩前，左摇杆配合X键可以攀岩。走出门外就会发生剧情，同时游戏的标题出现。剧情的最后镜头一转指向右边，这也暗示了玩家下一步要前往的地方。



这时玩家按-键可以调出希卡石板的界面，在这个界面下玩家可以选择传送回曾经去过的地点，目前只有出生点的回生の祠（Shrine of Resurrection）可以传送。留意一下身边，就能在草地上找到发光的树枝，这是林克的第一件武器，聊胜于无地装备一下吧！前面还能捡到不少食材，都不要错过。与篝火旁的老人对话，始终选择第一项，他会告诉你关于此地的一些来历。往下坡走一小段，在熄灭的篝火旁有斧头，现阶段算是很强的武器。接下来前往地图上发光的地点，路上会出现一些敌人，将其打倒后会获得一些道具。

来到游戏指示的地点，把希卡石板放入控制台后发生剧情，始まりの塔（Great Plateau Tower）拔地而起。当林克苏醒后已经身处高塔之上，神秘女声向林克揭示了大魔王的存在，林克从百年的长眠中苏醒正是为了打倒它。

主线任务 闭ざされた台地
The Isolated Plateau



小心地从塔上下来，避免摔死。来到地面后老人滑翔而来，他告诉林克大魔王的名字是厄灾加农，他是一百年令海拉尔王国灭亡的元凶。只要前往其盘踞的海拉尔王城将其击倒，即可解救世界。但是现在林克所在的始まりの台地（Great Plateau）是一个隔绝的高地，要想顺利来到地表世界需要用到滑翔伞。而要想获得滑翔伞，林克需要获得4个解谜道具再与老人交换。

如果想提前得知始まりの台地（Great Plateau）的地图，大家可以查阅后面祠 & 祠挑战全攻略部分。

获得磁铁

接下来先前往东北角的**マ・オ－ヌの**祠（Oman Au Shrine）。往远处看，有一个仿佛有金黄熔岩的建筑物就是目的地，可以先在希卡石板上做好标记，然后一路跑过去。今后凡是这样的建筑都是祠，金黄代表还未进入过，蓝色表示已经来过。调查祠门口的控制台进入迷宫内，这是一个需要用磁力解谜的迷宫。将希卡石板放入左前方的控制台，即可获得磁铁（**マグネキャッチ**/Magnesis），使用方法是按L键进入发动状态，之后对准目标按A键吸引。用磁铁把眼前地面上的地板掀开，从地下来到另一侧。



把墙壁上的铁块抽出来作为垫脚石跳上去，前面的敌人可以用铁板压死。利用铁板搭桥前进，前方左边的高台上有铁宝箱，拉下来之后从中获得旅人**の**弓。最后拉开前方的铁门，获得克服之证后，这个迷宫就算通过了。来到塔外，老人再次出现，他提示林克要取得4个克服之证后才能获得滑翔伞，同时建议林克回到始**まりの**塔（Great Plateau Tower）。出了祠之后，先用磁铁把祠附近水中的两个宝箱拖上来，里面有两个矿石。之后利用希卡石板传送回塔顶，老人会传授林克按下右摇杆使用望远镜的用法，利用望远镜可以直接标记下面想去的地点。

获得炸弹

接下来是前往东**の**神殿迹（Eastern Abbey）附近的**ジャ・バシフの**祠（Ja Baij Shrine）。不过在祠附近有不少发射激光的守护者，对新手来说还是尽量避开会比较安全，被打中的话就会直接挂掉。守护者不会透视，利用地形不难躲开。

进入祠内，首先从控制台上获得遥控炸弹（**リモコンバクダン**/Remote Bomb），按住方向键的↑不放可以选择当前使用的道具，同样是按L键发动。本作中的遥控炸弹是无限的，只是有冷却时间，十分便利。注意遥控炸弹分为方块形和球形两种，各有用处。

炸开前面的墙后，一左一右各有一面墙可以炸开，左边是正确的道路，右边有宝箱，里面是旅人**の**两手剑。前面要用圆球炸弹配合弹射器炸开对面的墙，而林克自己也可以被弹射器弹飞，这样能拿到左边区域宝箱里的**コハク**（Amber）。最后调查神像，获得第2个克服之证。

制作防寒服

接下来要前往雪山，需要先找一件防寒服。要想上雪山的话，方法多种多样，譬如可以吃保暖料理，或是打着火把。这里推荐最好的一种方法。

前往**ジャ・バシフの**祠（Ja Baij Shrine）西南的森林里，这里能看到一个大木屋，老人在外面烤火。留意观察最大比例的地图，看到一个四方的小格子，就是这间木屋了。老人会传授你做料理的方法，只要进入素材界面，将食材按X键拿着手上，然后放入锅里，就可以制作料理了，料理拥有比食材更好的回复效果。进入木屋内，阅读桌上的书，得知需要用料理"**ピリ**辛山海焼**き**（Spicy Meat and Seafood Fry）"来换防寒服。这个料理的做法是**ポカポカ**草**の**实（Spicy Pepper）+**ケモノ**肉（Raw Meat）+**ハイラルバス**（Hyrule Bass）。**ポカポカ**草**の**实（Spicy Pepper）就在桌子上，另外在**カエル**池（Hopper Pond）西南、黄泉**の**川（River of the Dead）的桥附近也能获得；**ケモノ**肉（Raw Meat）需要打倒野猪，野猪出现于精灵**の**森（Forest of Spirits），注意它发现林克后会逃走，需要用远程攻击击倒，算是最麻烦的一种食材。由于初期弓箭数量有限，建议存好档再来，用弓箭射头的话有机会一箭一只；**ハイラルバス**（Hyrule Bass）是一种鱼，在回生**の**祠（Shrine of Resurrection）东边的水中就能看到，可以用炸弹搞定一片。另外调查木屋顶上发光的地方，会遇到森之妖精，他会给林克一个种子。

当凑齐食材后，回到老人家里，完成料理，之后与老人对话选择第一项，即可获得防寒服。

获得时间停止

在老人家眺望周围的山峰，就能发现**ワ・モダイの**祠（Owa Daim Shrine），不过位于山顶，直接爬上去就可以了。利用炸弹炸断大树搭桥，之后来到山崖下，开始往上爬吧。山峰陡峭，一口气爬上去是不可能的，好在路上有不少平台可供恢复体力，平台旁有蘑菇作为提示。（顺带一提的是，这种长在山壁上的紫色蘑菇日后关系到一个比较耗时的支线任务，该任务需要55个此类蘑菇，因此前期尽量多收集。）就这样爬爬歇歇，就能顺利来到山顶了。

进入祠里，从控制台上获得时间停止（**ビタロック**/Stasis），它可以停止指定物体的时间。先停止齿轮来到另一边，接下来斜坡上会不断有巨大的球滚下，当它来到底部时将其停止，这样就能顺利通过，而在坡顶的宝箱里能获得旅人**の**盾。前方有一个静止的球，在附近能看到铁锤。拿起铁锤，将静止的球定住，之后用铁锤敲上几次，当静止解除后铁球就会被击飞，这样就可以通行无阻了。最后调查女神像，获得第3个克服之证。

走出祠后，左手边能看到一个坑里有一个宝箱，不过被一块巨岩压住了。同样是先静止再攻击，静止结束后巨岩就会被吹飞，这样就能获得宝箱了，里面是一把弓。今后看到类似的情况都可以照此处理。

获得造冰机

接下来不要下山，穿上防寒服往**ハイリア**山（Mount Hylia）进发，很快就进入雪山区域。路上的白色果冻敌人能冻住林克，拉开距离炸比较安全。来到断桥处，利用磁铁架好桥，来到对岸上山，在**トウミ・ンケの**祠（Keh Namut Shrine）门口有扔炸药桶的敌人，尽量保持满血上去以免被秒。

调查控制台获得造冰机（**アイスメーカー**/Cryonis），它可以用来制造冰块。制造冰块后跳过水面，下一个大门可以用冰块顶起来。干掉一个敌人后，利用冰块取得高台上的旅人**の**枪。下个谜题只要用冰块翘起跷跷板即可，前面就是女神像，调查后获得第4个克服之证。

集齐4个克服之证后，来到时**の**神殿迹（Temple of Time）调查女神像。作为集齐4个证的奖励，林克可以选择第1项给生命上限增加1颗心，或是第2项为耐力上限增加1/5圈。目前还是先增加生命上限更为划算。之后老人神秘地出现于神殿顶部，利用神殿外的长梯爬上去与他对话，原来老人是海拉尔最后的国王，林克也得知了自己的故事。剧情结束后即可获得滑翔伞（**パラセール**/Paraglider），一旁的宝箱里有兵士**の**弓。





主线任务

インパを访ねて

Seek Out Impa

如果想提前得知西**ハテール**（West Necluda）的地图，大家可以查阅后面祠&祠挑战全攻略部分。

有了滑翔伞，就可以从高台上跳下去来到新的世界了。这里推荐玩家从始**まりの**塔（Great Plateau Tower）往北滑翔，沿着高台边往下看，能看到几匹野马。如果能骑上马的话就会方便很多，但是野马可不容易驯服，一靠近就有可能被一脚踢飞，就算坐上马也有可能被颠下来，推荐先存档。驯服马之后就可以前往游戏指示的地点了。

骑马一路朝着目标东行，途中会遇到一些马宿。这里可以和老板登记野马，完成登记之后在野外冒险时就可以按↓键来召唤自己的马了。不过登记时野马必须要在身边，也可以骑着马完成登记。与老板对话中，"**连れ出す**/Take Horse"是选择一匹登记的马出行，"预**ける**/Board Horse"是保存当前的马，"登录/Register Horse"即为登记野马。但是本作的马并不能异次元召唤，如果人和马之间隔着天堑的话是叫不来马的，这个时候就只能回到马宿重召了。这里还有一些鸡，攻击它们的话可以获得鸡蛋，但是过分攻击的话就会触发系列的名场面：群鸡大战勇者，轻松搞掉玩家大半条命不在话下。马宿往往还能触发一些支线任务，旁边一定还有个祠。实际游玩时，如果玩家不急着通关，建议将祠都完成，就算不想完成，也要记得开传送点。

接下来去双子山**の**塔（Dueling Peaks Tower），其形状和始**まりの**塔（Great Plateau Tower）比较类似，只是上面有黄色熔岩状的颜色，可以用望远镜标记。登上塔顶后调查控制塔，可以开启这片区域的地图，同时也是一个传送点。因此今后每到一个新地方，都推荐优先开塔。此外希卡石板还追加了新机能，能够引导未发现的祠的位置，这项功能可以在地图界面按Y键开关。

从双子山**の**塔（Dueling Peaks Tower）下来后推荐前往**リ・ダヒの**祠（Ree Dahee Shrine），因为可以获得加快攀岩速度的装备。往东来到双子马宿（Dueling Peaks Stable），之后沿着大路往北边的**カカリコ**村（Kakariko Village）方向走，其中在一棵树下能看到一个植物人**ボックリン**（Hestu）。与它对话后开启支线任务3.大事**なマラカス**（THE PRICELESS MARACAS）。这个支线任务由于关系到用种子扩充背包，所以一定要做。任务本身没什么难度，只要按照他的提示把怪物巢穴的敌人全灭，就可以从宝箱中找到**ボックリンのマラカス**（Hestu's Maracas），把这个道具交给他就算完成了。有关此任务的更详细说明，请参见后面的支线任务部分。

继续前进，来到**カカリコ**村（Kakariko Village）中，按照任务指示的地点见到族长茵帕（**インパ**/Impa）。一长段剧情后开放两个新的主线任务。

剧情完成后推荐来到村子后山的**タロ・ニヒの**祠（Ta'loh Naeg Shrine），里面有关于战斗的进阶教学。村子里有女神像，克服之证满4个后可以直接在这里升级。村中有忍者套装卖，忍者套装能够大幅降低移动时发出的噪音，特别是潜行时基本达到无声，无论是从背后暗杀敌人，还是狩猎动物、捕捉昆虫，都是十分实用的，强烈建议购买并尽快强化。



主线任务

ゼルダの道しるべ

Locked Mementos

如果想提前得知东**ハテール**（East Necluda）的地图，大家可以查阅后面祠&祠挑战全攻略部分。

接下来要前往**ハテノ**村（Hateno Village），途中能看到**ハテノの**塔（Hateno Tower），优先开启，这个塔是可以骑马靠近的。注意从此时开始路上会出现一些假旅客，与之对话后会变为忍者袭击过来，其冲刺的一击威力很高。如果将其击倒可以拿到一些宝石，还有威力不错的武器。

来到**ハテノ**村（Hateno Village），接下来建议先强化一下身上的防具，不然之后的战斗难度太高。村子的高台上有**ミヤマ・ガナの**祠（Myahm Agana Shrine），可以完成后做一个记录点。继续往前来到**ハテノ**古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab），与里面的NPC对完话后，系统提示你要从古代炉把蓝火传过来。在研究所门口有松明（**たいまつ**/Torch），记得带上。之后前往古代炉，装备松明后靠近攻击一下就能让松明带火。松明上的火能持续很长时间，但是如果玩家做出奔跑、骑马、攀爬等动作就会熄灭，此外就是天上下雨也会导致传火失败。就这样拿着松明一路走回研究所，点燃研究所门外的炉子，就算完成了。之后进去与所长对话，希卡石板会开启图鉴功能。照相机是作为一种解谜道具来使用的，按L键调出后移动镜头，如果是图鉴上的内容会出现名字，拍摄之后就会显示在图鉴里了。之后给眼前的**プルア**（Purah）来一张照片，然后与她对话，选择第一项给她看。继续与她对话后，追加两个支线任务。

接下来返回**カカリコ**村（Kakariko Village），与茵帕（**インパ**/Impa）对话，完成这个主线任务。而与村中的**カンギス**（Pikango）对话，还能触发另一个主线任务：妖精**の**泉探**し**（Find the Fairy Fountain）。



主线任务

妖精の泉探し

Find the Fairy Fountain

与**カカリコ**村（Kakariko Village）的**カンギス**（Pikango）对话后发生。触发此任务后，再次与他对话，他会往村后的坡上跑。等他停下来之后对话，之后往东边的森林进发，很快就能看到一朵巨大的花。上前调查后，里面有人索取 100 元。如数付账后大妖精就会出现，她会使用素材帮助林克强化防具。完成强化后记得给泉水来一张照片，回去再和**カンギス**（Pikango）对话，任务就算完成了。今后与**カンギス**（Pikango）对话，能够获得主线任务"**ウツシエの**记忆（Captured Memories）"的提示。

妖精之泉一共有 4 处，能够将防具强化 4 次，但越往后的代价也越不菲，具体可以参见后文。



主线任务

勇者の剑

The Hero's Sword

系列的代表性武器：大师之剑（**マスター－ソード**/Master Sword，又名退魔之剑）在本作中依然健在，而且实用性一流。首先观看地图能发现，正北方有一大片森林，这就是要前往的地方。不过林克的 HP 要达到 13 颗心才推荐前往，靠食物临时增加的上限不算。森林的入口在东南角，靠近之后就会自动进入迷幻森林。这个森林的走法其实十分简单，前半段会看到火炬，只要跟着火炬一路前进即可，直到最后来到一处有两个火炬并列的地方。这时拿起旁边的松明点火，注意观察空气中孢子的流动方向，跟着孢子的方向前进，这样最后来到一个小山谷，就算走出去了。之后继续前进，就会看到每个塞尔达迷的耳熟能详的地方，如果林克的 HP 已经达到 13 颗心（注意吃料理后临时增加的心不算在内），那么调查大师之剑后即可将其拔出。

大师之剑在本作中十分好用，虽然攻击力只有 30，但是对上守护者以及在特定区域时有两倍伤害加成，当 HP 全满时按住 R 键后松开可以放剑气。更重要的是大师之剑不会坏掉，当其耐久度为零时，只要过 10 分钟就能自动恢复满。

如果想提前得知**ハイラル**大森林（Great Hyrule Forest）的地图，大家可以查阅后面祠 & 祠挑战全攻略部分。



■从此处开始就要观察空气中孢子的流动方向。





主线任务

ウツシエの记忆

Captured Memories

这个主线任务要求林克去 12 个指定地点回收自己的记忆，全部找齐之后会开放第 13 个记忆。找齐全部 13 个记忆，即可开启真结局。比起普通结局，真结局的不同之处在于最后会多一段剧情。

编号	位置
记忆1	ハイラル平原（Hyrule Field）、ハイラル城（Hyrule Castle）前
记忆2	ハイラル平原（Hyrule Field）、コモロ池（Lake Kolomo）的西边
记忆3	タバンタ边境（Tabantha Frontier）以南的古代石柱群（Ancient Columns），旁边有个祠
记忆4	ゲルド地方（Gerudo）、カラカラバザ－ル（Kaza Kaza Bazaar）的入口
记忆5	オルディン地方（Eldin）、ゴダイ湖（Goronbi Lake）西边的山顶上
记忆6	ハイラル城（Hyrule Castle）西北、パ－チ平原（Irch Plain）西南
记忆7	始まりの塔（Great Plateau Tower）东边的天望の丘（Scout's Hill）河对面，アデヤ湖（Deya Lake）的左边
记忆8	ハイラル城（Hyrule Castle）内，塞尔达公主房间的高处
记忆9	アツカレ地方（Akkala）的力の泉（Spring of Power）内
记忆10	中央ハイラル（Central Hyrule）西南、サ－ディン公园迹（Sanidin Park Ruins，白马的捕捉点附近）
记忆11	ラネ－ル地方（Lanayru）、ラネ－ル山道东口（Lanayru Road – East Gate，地图上T形湖的右边狭窄山道上）
记忆12	ハイラル平原（Hyrule Field）、底なしの沼（Bottomless Swamp）东北的森林里

找到 1 个记忆后，与**カカリコ**村（Kakariko Village）的茵帕（**インパ**/Impa）对话，可以获得英杰**の**服（Champion's Tunic）。其特殊能力是能看见敌人的 HP，本身防御力非常高。

找齐全部 12 个记忆后找茵帕报告，会追加第 13 个记忆。位置是在西**ハテ－ル**（West Necluda）的东南、**タモ**沼（Ash Swamp）的南边，附近有守护者残骸。这是很重要的剧情，不要错过。这样 13 个回忆就找完了，可以去迎战最终 BOSS 了。








记忆4
スタンプ


记忆5
スタンプ


记忆6
スタンプ


记忆7
スタンプ


记忆8


记忆9
スタンプ


记忆10
スタンプ


记忆11
スタンプ


记忆12
スタンプ


记忆13
スタンプ

解放风神兽

接下来的主线任务就是挑战四大神兽，顺序不定，不过强烈建议先挑战风神兽，因为打过风神兽之后能够获得平地起飞的英杰之力，对于后来的探险有极大的帮助。

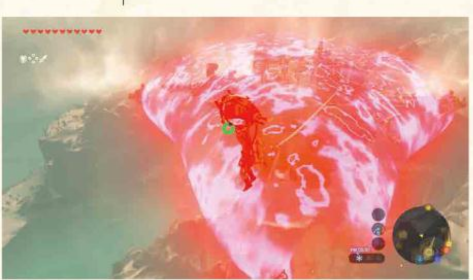
如果想提前得知**ヘブラ**地方（Hebra）的地图，大家可以查阅后面祠 & 祠挑战全攻略部分。

入侵准备

先前往**タバンタの**塔（Tabantha Tower），位置是整个地图的西北。这个塔周围被黑色物质覆盖，靠近就会损血。最简单的办法就是拼着损血爬到旁边最高的柱子上，然后利用滑翔直接爬上塔的中段，之后就没难度了。其实仔细观察这一大坨黑色物质，能看到一个隐蔽的眼球，将其射爆后能消灭一大片黑色物质。

接下来前往**リリトト**湖（Totori Lake）中央的**リトの**村（Rito Village），在村口能找到一个马宿。在村口会发生剧情，之后先来到村子上面的**アコ・ヴァ－タの**祠（Akh Va' quot Shrine），做个传送点。

与族长**カ－ン**（Kane-li）对话后，主线任务“风**の神兽ヴァ・メド**－（Di-vine Beast Vah Medoh）”开始。之后与族长旁边房间里的**サキ**（Saki）对话，她会要求你去飞行训练场（Flight Range），同时还有一段剧情。接下来要去的地点很冷，因此你需要备齐一套防寒装。这个村子里就能买到一套，如果之前已经获得防寒服的话现在就只要买头或脚的部件即可。



来到飞行训练场（Flight Range），与**デバ**（Teba）对话之后开始挑战，没弓没箭的话可以在房间里找到。目标是射中5个目标。这个挑战难度很低，因为耐力不够时只要再次拿出滑翔伞就可以补充。而空中按ZR键会进入子弹时间，只要和目标距离不远是很容易的。完成后从宝箱中获得一把弓。再次与**デバ**（Teba）对话，获得20发爆炸箭。如果防寒装和料理准备齐的话，就可以开始BOSS战了。

BOSS战 风神兽

这一战的难度不高，目标是用爆炸箭干掉4个激光炮台。可以利用调整高度来躲避激光攻击，然后看准时机开弓秒掉炮台即可。炮台需要两发爆炸箭才能打掉，如果有连发弓的话可以一发搞定。如果爆炸箭用完的话就会回到出发点重新整备。

神兽内部

首先利用滑翔伞进入到最里面，调查勇导石后可以获得风之神兽的控制权。这应该算是游戏的第一个大型迷宫，整体来说不难。由于本作一共只有4个大型迷宫，而且打过之后也不能重复挑战，为了不损失难得的游戏乐趣，我们只会为大家介绍攻略要点。每个大型迷宫中都有一定数量的宝箱，错过之后无法补救，但宝箱里并没有什么珍贵的东西。

1. 目标是调查全部的终端，终端的位置会在地图上显示，注意有层数的区别。

2. 按－键调出地图后，可以选择神兽的倾斜方向，用A键决定，B键执行。改变倾斜方向主要是增加滑翔的距离，同时也会根据重力改变物体的位置。

3. 黑色物质附近往往有眼球怪，用最普通的弓箭一发命中眼球即可将其KO，有时还会出现宝箱，请务必不要放过。

4. 最下层的两个终端无法直接靠近，请利用倾斜进行超远距离的滑翔。

5. 中间的两个需要较多的解谜。其中一个需要指挥铁球去撞击开关。这里最容易卡关的就是可以利用小孔放入两个球形炸弹，炸开两处障碍。另外隔着门也能用磁铁来指挥铁球。而另一侧需要利用倾斜加放风来调整攻城车似的机关撞击开关。

6. 全部终端调查完之后，利用滑翔伞来到最上层，与风魔加农展开最后的决战。

BOSS战 风魔加农

这场BOSS战难度不算高。BOSS会在空中和地面转移，前半条血时主要就是4连激光攻击外加地面的旋风，威力不高，但由于高空温度低，所以还是得装防寒装，防御力因此受到限制。前半段只要耐心等待它落地后冲上去砍就可以了，命中几次后BOSS还会不支倒地，这时攻击其面部更是能造成绝大的伤害。如果BOSS不肯落地就躲到中央的控制台后，这个掩体是无法被BOSS破坏的。后半条血时它会召唤4个激光浮游炮，多了一个激光连射，这一招看着可怕，其实只要不断移动（无需奔跑），就可以轻松躲开。这个阶段中BOSS落地的机会变少，需要一点耐心，也可以直接用爆炸箭射。

获胜后调查主控台，剧情后会自动回村。与族长对话，从一旁的宝箱里获得**オオワシの**弓。而之前剧情中获得的英杰**リ－バルの猛り**（Revali's Gale），作用是在地面按住X键不放，能够产生一道往上的上升气流，在探索时非常好用。不过所有的英杰之力都有超长的冷却时间，不要没事就乱用。

解放水神兽

如果想提前得知**ラネ－ル**地方（Lanayru）的地图，大家可以查阅后面祠 & 祠挑战全攻略部分。



主线任务 ゾ-ラの里に辿り着け

Reach Zora's Domain

接下来前往**ラネ－ル**地方（Lanay-ru），首先还是按照地图开**ラネ－ルの**塔（Lanayru Tower）。之后要前往**ダルブル**桥（Inogo Bridge），位置在**サオ・コヒの**祠（Soh Kofi Shrine）附近。

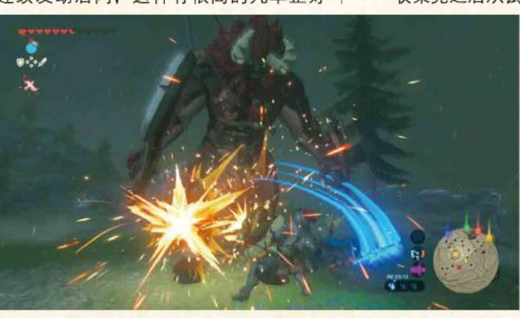
来到**ダルブル**桥（Inogo Bridge）上会发生剧情，遇到了**シド**（Sidon）王子，它会给林克防电的药品。接下来就要走很长一段路，才能来到**ゾ－ラの**里（Zora's Domain）。陆上敌人很多，而且多为雷属性。

来到**ゾ－ラの**里（Zora's Domain）后，先完成里面的**ネヅ・ヨマの**祠（Ne'ez Yohma Shrine）。之后进入到最里面见过族长后任务结束。剧情后获得**ゾ－ラの**铠（Zora Armor），效果是加快游泳速度并获得逆瀑布而上的便利能力。

与旁边的大臣对话后林克想起**ミファ－**（Mipha）原来是自己的青梅竹马，一旁的大臣认为这是侮辱了他们的伟大战士。这时需要装备上刚获得的**ゾ－ラの**铠（Zora Armor），再次与大臣对话之后大臣看到衣服如此合身，不得不将收集雷箭（电气の矢/Shock Arrow）的方法告诉了林克。接下来要从**ミカウ**湖（Mikau Lake）的瀑布往上爬，有了**ゾ－ラの**铠（Zora Armor）之后这都不是事儿。注意爬瀑布不是爬瀑布后的墙壁，而是来到瀑布的水帘前直接按A键，这样林克就会瞬间飞起，十分带感。

一路往上来到目的地：雷兽山（Ploy-mus Mountain），这里有很多雷箭，玩家的目的是要收集至少20根，其中树上尤其多。来到顶部后出现剧情，本作的著名强敌——人马怪（**ライネル**/Lynel）出现，请务必记得拍照，因为关系到一个支线任务。人马怪自带坐骑，机动性很高，而且攻高血厚。近身有三连斩，远程有两种冲撞以及喷火和射雷箭，其中射雷箭是最麻烦的一招，如果玩家身着金属铠甲极难躲开。笔者在这里推荐一种相对简单的套路，能够把BOSS战难度降到最低。关键就在于要大胆近身，诱使其使出三连斩。只要使出这一招，马上连续发动后闪，这样有很高的几率正好能抓住BOSS的第二刀从而形成即时反击，如此反复即可将其秒掉。从实战来看只要按住ZL、左摇杆推后再连点X键就可以了，对时机的要求不算很高。如果当BOSS拉开距离的话就用侧闪来躲它的撞击。没信心的话就找块大石头躲好，等它撞过来再近身。击败BOSS后可以获得强力装备以及珍稀素材，简直不能再爽。当然没信心的朋友不打也是可以的，毕竟目标只是收集雷箭。

收集完之后从试**しの**岬（Shatterback Point）飞降到新的目标点，穿上**ゾ－ラの**铠（Zora Armor）与王子对话，进入BOSS战。建议玩家多备一些箭，不光是雷箭，木箭也不妨多备一些，因为后面有大用处。



BOSS战 水神兽

这场BOSS战基本上都是用弓箭搞定。林克骑在王子身上，王子会自由行动。BOSS会召唤方块和刺球来攻击，这两种攻击威力都不算大，但是不将其消灭的话这个过程会无限循环，不会进入下一阶段，所以还是比较考验箭法的。这两种东西都可以用木箭射开，由于有速度差，射方块时准星要偏右一些，这样射出的箭才能正好射中，对自己有信心的人可以用造冰机来防御。刺球只会在后方出现，这个可以直接瞄准射。将每一个阶段的方块和刺球全部射掉之后，王子会靠近瀑布，这时发动登瀑布的能力，在空中用雷箭射击核心即可，难度不大。一共有4个核心，只要每次都射离自己最近的一个，基本没有失手的可能，另外也可以在空中稍微调整一下角度。4个核心全部破坏后，林克进入到神兽体内。

神兽内部

和之前一样，凡是独眼怪和巢穴怪都优先干掉。勇导石的房门关闭了，只要在下面做一个冰块就可以把门顶起来，调查勇导石后获得地图。顺便进门前左边的水里还有个宝箱，可以用磁铁吸上来。在最初的房间里有一个机关可以用磁铁旋转，转到一定程度后就会出现第1个终端。

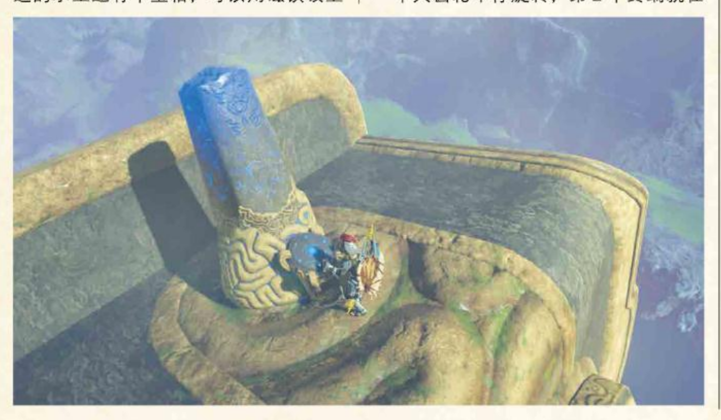
来到2楼，会看到一个喷水口带动一个大齿轮不停旋转，第2个终端就在齿轮内侧。等终端转到水面上来之后用冰柱堵住喷水口，这样齿轮就会停止旋转，这样第2个终端就搞定了。

之后打开地图，这个地图可以设定象鼻的角度，从左到上一共有10格。把象鼻机关设定为从上往下数第3格，这样2楼的大水车就会开始旋转。跳上这个大水车来到3楼，干掉一个守护者杂鱼后踩下地板上的机关，会出现一道瀑布。站在瀑布上滑翔到对面，利用静止调查第3个终端并取得1个宝箱。

第4个终端在象鼻最尖端，从3楼走到外面，先把象鼻机关设定为最下面，然后滑翔到象鼻尖端，之后再把象鼻机关设定为从上往下数第3格，这时要稍往调整一下站位，防止被水冲下去，成功的话就能调查第4个终端。

之后往下面的象头看，能看到平台上有个洞穴，降到象头上然后落入洞里，会来到隐藏房间。首先干掉天花板上的独眼怪，之后用磁铁转动齿轮。之后把象鼻机关设定为从上往下数第5格，等水把火浇熄后，就可以调查最后一个终端了。

5个终端全部调查完之后，回到入口调查附近的控制台，进入BOSS战。



BOSS战 水魔加农

这次的战斗在一个小房间里进行，BOSS的长枪几乎能攻击到全屏幕。BOSS的弱点是眼睛，只要用雷箭射中它的眼睛，就会令其当场倒地，这是输出的大好机会。而且雷箭范围广，瞄个大概就可以了。如果还有足够多的雷箭，这一战难度不大。如果没有的话就只能近身换血了。当BOSS的HP降至一半时进入第二形态，房间里会多出水来，只有4个平台可以站人，BOSS也会召唤很多冰块砸人。可以用时间停止定住冰块作为掩护。BOSS最后剩一点血的时候会蓄力放激光，两发雷箭足以送其归西。

获胜后返回ゾ－ラの里（Zora's Domain），同时获得英杰ミファ－の祈り（Mipha's Grace），效果为林克死后自动满血复活并突破HP上限。与族长对话后任务结束，旁边的宝箱里有光鳞の枪。



解放雷神兽

如果想提前得知ゲルド地方（Gerudo）的地图，大家可以查阅后面祠＆祠挑战全攻略部分。

主线任务 潜入！男子禁制の街 Forbidden City Entry

接下来的冒险会经历极寒酷暑，请做好对策。另外手上要凑够600元。

首先来到荒野の塔（Wasteland Tower），解放地图后不难发现道路的尽头有一个城镇，这就是目标。进入沙漠后不久就会出现剧情，沿着大道走，途中能找到小村**カラカラバザ－ル**（Kaza Kaza Bazaar）。在沙漠中移动时可以发动盾滑，指令是按住ZL不放，之后顺序按下X键和A键，不过会减少盾的耐久度。

再往前进入**ゲルドの街**（Gerudo Town），门口有**グコ・チセの祠**（Daqo Chisay Shrine），记得启动。与祠门口的**ベンジャミン**（Benja）对话，开启这个主线任务。

从**ベンジャミン**（Benja）处得知曾经有男性高手潜入过男子禁入的**ゲルドの街**（Gerudo Town），于是返回**カラカラバザ－ル**（Kaza Kaza Bazaar）。爬上全村最高的地方，会看到一位美女。与之对话后发现原来是个女装男，花600元从他手中买下女装，这样就能潜入**ゲルドの街**（Gerudo Town）了。穿上全套女装也能有效应对沙漠的酷暑。



入侵准备

来到城中的王宫，见过女王**ルージュ**（Riju），对方要求林克帮忙夺回雷鸣の兜。按任务提示去见队长，她会让林克去沙漠北边。出城前可以花20元租一只滑沙兽，超快的速度绝对让你大呼不亏。

来到目的地后会遇到大量盗贼，可以不管，另外洞里的温度正常，所以换回高防的服装吧。来到深处发现有7个门，其中大多都被一块绘制火焰图案的布拦着，利用附近的松明将其全部点燃，这样就能找到正确的道路，并能回收几个宝箱。接下来是潜入戏，如果被发现就会进入强制战斗，敌人非常强，特别手持大剑的家伙，一刀就能几乎秒杀林克，而且还自带瞬移，所以还是不要被发现为妙。不过这些敌人特别喜欢香蕉，可以用香蕉来勾引他们。如果手上有攻击力不低的武器，可以乘机来个背刺，能够秒杀他们，只是用这种方法干掉的敌人不会掉落好武器。途中楼上有个香蕉仓库，里面有大量香蕉，所以不用担心没香蕉的情况。这里有不少宝石，记得回收。最后那个没有敌人的房间要用磁铁开门，同时沙里还埋着几个宝箱。

进门后是与**イ－ガ**团（Yiga Clan）团长的BOSS战。这场战斗难度非常低，第一阶段团长平时会上着护盾，而且无法近战。当他召唤石头时护盾会解除，这时只要用任意弓箭射中他的身体，石头就会把他砸个半死，这时正好上前攻击；第二阶段团长会召唤两个石头，等其中一块石头来到其头上时射击他的身体，他又会被砸个半死；第三阶段团长终于换招了，这回改召唤铁球。不过悲剧的是只要用磁铁控制铁球然后砸中他的头，重复几次他就跪了。获胜后在宝箱中获得雷鸣の兜（Thunder Helm），返回**ゲルドの街**（Gerudo Town），进入王宫，女王站在二楼看风景，与之对话。

接下来我们推荐完成支线任务41.宝石**はお好き？**（TOOLS OF THE TRADE），这样可以获得一件超强防御的饰品，或者一件具有耐电效果的饰品。任务内容请参照122页的支线任务攻略。

BOSS战 雷神兽

之后按提示来到监视台，房子里可以免费睡觉。来到最高点，与女王对话，获得20发爆炸箭。选择第一项开始战斗，这场战斗全程需要驾着潜沙兽追击神兽，神兽的弱点是4个发光的蹄子，用爆炸箭两发即可破坏一个蹄子，如果有二连弓的话更是可以一发一个。神兽会不断召唤落雷，落雷的威力很大，不过只要始终躲在女王的防护罩里即可无伤。另外注意的就是不要被爆炸箭给炸伤了。4个蹄子炸掉后进入神兽内部。

神兽内部

这个神兽只有3个部分可以调整，但每次调整只会转动90度，因此可以派生出很多变化。神兽体内并没有明显一二三四层，但实际上还是存在的。

首先一直往上，直到抵达勇导石，获得神兽的控制权。之后设定靠近头的躯干旋转，你会发现这个部分有一个终端。站在这个部分调整旋转角度，直到调查完这个终端。

之后继续调整这个部分的角度，直到玩家能跳到神兽头部去。在头部有一个可以旋转的机关，顺逆时针旋转各对应左右两边的一个电桩。设法将这两个电桩都运行到上方来。之后将神兽3个部分都旋转起来，直到绿色的电线接通最上面，这样电流接过来后，神兽的头就会竖起来，同时出现一个升降台。站上升降台，可以调查第2个终端。

终端3的位置在靠近尾部的躯干，是一个封闭的房间。这里需要利用侧面一个空空如也的房间，本来什么都没有，但只要站进去之后继续旋转躯干，直到那个有终端的封闭房间出现就可以进去了，虽然很简单但确实有点烧脑。

接下来利用旋转来到尾部的最上层，这里有4个可以用磁铁移动的机关。先旋转3个躯干把电流接到最上层来，之后调整这4个机关保持电流畅通，成功之后尾部就会竖起。这时转动任意部分解除尾巴竖起的状态，然后人跑到尾部尖端，再次通电后就可以来到上层。来到上层后有一个升降台，两边有宝箱和铁球。用磁铁吸住铁球，把铁球放到升降台上层靠近出口的地方，之后爬上去转动机关，让铁球和整个房间的电流畅通。成功后附近会多一个移动平台，清一下附近的敌人，就会找到第4个终端。另外这里还有第2个铁球。

之后从水平移动的平台中间下去，落到中间的房间里，干掉两个守护者之后会看到这里有两个需要放东西的机关。把两个带电的铁球放上去，就可以调查第5个终端。之后调查总控制台即可进入BOSS战。

BOSS战 雷魔加农

这个BOSS的难度很高，但如果有雷电耐性的饰品或料理的话能大幅减少雷电带来的伤害，从而让难度暴减。而林克如果身上有金属装备的话被电一下会很伤。第一阶段比较简单，用单手剑+盾的组合，看到BOSS瞬移斩就防御，之后用剑猛砍，可以直接破盾，之后一套连技能打晕BOSS，追过去还能继续砍。如果BOSS放电就躲一下，这一招出招前有明显的提示，比较容易躲。当然BOSS同样有连斩，要注意别被破防。

第二阶段BOSS会飞到高空往下扔避雷针，避雷针所在范围会有雷击，这时就需要用磁铁吸住避雷针，将雷引到BOSS身边，这样才能把高高在上的BOSS轰下来。不过BOSS飞在高空，距离比较难判断，是此战的最大难点。个人建议是来到上层，这里BOSS插避雷针不容易，而且也容易判断BOSS的身位。将BOSS电下来之后可以冲过去近战，这时就变成第一阶段的套路了，只是BOSS会使用五连斩，要注意一下。

获胜后自动返回ゲルドの街（Gerudo Town），同时获得英杰ウルボザの怒り（Urbosa's Fury），效果为当林克长按Y键发动蓄力攻击时，等出现一道向外扩散的绿光后放开Y键，即可发动大范围的落雷。这道落雷不仅威力大、范围广，还能麻痹敌人，如果不想发动可以按B键取消。与女王ルージュ（Riju）对话结束任务，旁边的宝箱里是七宝のナイフ和七宝の盾。



解放火神兽

如果想提前得知**オルディン**地方（Eldin）的地图，大家可以查阅后面祠&祠挑战全攻略部分。

入侵准备1

接下来前往地图北边，先来到**オルディンの塔**（Eldin Tower）。沿着大道向南走，途中能发现山麓の马宿（Foothill Stable）。与这里一位妹子对话，可以花钱买防火药（**燃えず药**/Fireproof Elixir），建议花150元买3个。前面是火山地带，耐暑的淑女装并不能起到防高温的效果，另外木质装备会在高温环境下自燃，多带无益。

接下来要前往**ゴロンシティ**（Goron City），可以观看一下地图，往北方顺着道路走，会看到一些有很多木头形状标记的地方，这就是**ゴロンシティ**（Goron City）。路上走得快的话大概4分多钟就能到，记得先磕防火药。途中会有神兽出动的剧情，另外要注意的就是当传来巨大震动时要赶紧找个头上有顶的地方躲好，因为马上就会有一大堆火球降下来。途中会经过南采掘场，这里与NPC对话可以接到支线任务67. **ヒケシトカゲを捕まえて！**（FIREROOF LIZARD ROUNDUP）。由于完成此任务后可以获得耐火の石铠（Flamebreaker Armor），所以推荐完成。具体做法可参见124页的支线任务攻略。

来到**ゴロンシティ**（Goron City）后，先去后山开祠。如果还没有耐火装备的话推荐买一件，由于兜太贵，铠能在支线任务中获得，所以只推荐买靴，有两件耐热装备之后就不用买了。与大屋门口的**ブルド**–（Buldo）对话，开启解放火神兽的主线任务。

沿着山道来到北の废坑（Abandoned North Mine），与入口的NPC对话，得知要营救的目标的位置，记得拿上他身边的锤子。接下来的一段路需要利用上升气流不断飞行前进，途中一个骷髅山洞里有宝箱，里面是10根冰箭。来到保管库，发现门口被巨石堵了，只能听到里面的人求救。这时利用滑翔飞到对面有大炮的高台上。首先放一个炸弹进炮膛，之后用锤子攻击机关，这样大炮会改变角度，当炮口来到保管库大门方向时起爆，就可以利用大炮轰开巨石了。与里面的人对话将其救出，这里能找到50元和10支冰箭，还有一剑一锤。接下来再次返回**ゴロンシティ**（Goron City），与**ブルド**–（Buldo）对话。

入侵准备2

ブルド–（Buldo）会给林克3个防火药，之后发生剧情。接下来要去**オルディン桥**（Bridge of Eldin）。抬头看天空，会看到村子上方有一座很大的桥，接下来就要从这里经过。道中会遇到温泉，在里面泡泡可以免费回复HP。接下来一直往目标前进，路上敌人不少，还不时有火球落下。来到目标点，发现有两个敌人在围攻你的帮手。这一战的难度不低，敌人攻击力很高，建议是利用地形用炸弹磨。消灭之后帮手会主动充当炮弹，还是先扔个球形炸弹进炮膛，之后攻击机关调整炮口，目标是吊桥。成功之后桥会重新铺平，这样就可以通过了。接下来神兽会召唤很多侦察机，如果林克或帮手被其侦察到，神兽就会召唤大量火球，所以要尽量回避。除了少数侦察机能直接躲开，其他将道路堵死的侦察机，无一不是在高台上有石头或铁箱这样的物体能够利用，活用之后可以秒杀侦察机。等安全了就按方向键的↓召唤帮手过来。接下来一共需要4次发射大炮，目标就是神兽。4下全中之后，神兽就会躲进火山，林克也自动进入了神兽体内。



神兽体内

进门后发现一片漆黑，先干掉两个独眼怪，会出现两个宝箱，从右边的宝箱里能获得松明。用松明点火可以看到附近的情况，点燃右边烛台开门，进去之后干掉一个守护者，搜刮一下房间。用松明点燃左边的烛台开门，里面的房间就是勇导石，调查之后整个迷宫都会变亮。

之后返回上一个房间，抬头看天花板能看到第1个终端，倾斜神兽的身体往左后可以调查。另外开始这几个房间有很多独眼怪，全部干掉之后能获得好几个宝箱。

保持向左倾斜的状态，爬坡来到外层，往左边跳下去，这里有两个独眼怪，其中有一个倒悬在平台下方，比较难看到，请仔细观察。消灭之后会出现第2个终端，倾斜正常后可以调查。

保持正常状态，来到胴体上部，会看到主终端。在主终端前的一个洞里，往下看能看到两扇铁门，上面长着植物，还被一根木头挡住。果断跳下去，先用炸弹炸掉木头，然后用磁铁推开门，里面是第3个终端。

拿出松明点火，倾斜向左后沿着从第1个终端到第2个终端的那个斜坡上（可以先观察好位置），还是往左落下去，会看到一个水平烛台，点燃后会解放一个球。接下来就需要通过反复倾斜来让球不断下落，其间还有两处需要用磁铁控制机关开门。当球入洞后，第4个终端就会露出来。

之后来到入口进来的第一个房间，即门口有两个烛台的那间。搭木箭点上蓝火，之后这个房间有一面墙上有一个眼球状的洞，透过这个洞一箭点燃里面的烛台即可开门。之后利用不断的倾斜，依次完成用炸弹排除植物、放下铁箱、用磁铁控制铁箱挡住喷火口的动作，这样就能来到最深处找到第5个终端。

之后来到主终端，调查后进入BOSS战。

BOSS战 | 炎魔加农

这个BOSS手持大刀，近身有纵劈、横斩和旋风斩，远程会召唤火球。用弓射它的眼睛会令其陷入硬直，但由于BOSS浮在空中，所以也就来得及跳斩两下。推荐远程用冰箭射，然后伺机跳斩，BOSS的远程攻击全部可以躲在障碍物后躲掉。当BOSS剩一半血时它会多一个吸气的大招，这时切换为炸弹扔过去，它会连炸弹一起吸过去，引爆后会直接倒地，把握机会能砍掉不少血。总的来说虽然没有秒杀的方法，但过关不难。

获胜后取得一颗大心，外加英杰ダルケルの护り（Daruk’s Protection），其效果为按住ZL键时可以自动反弹敌人的攻击。之后自动返回ゴロンシティ（Goron City），与ブルド－（Buldo）对话后任务完成。在他的家里能找到巨岩砕き。

四大神兽全部解放后，返回カカリコ村（Kakariko Village）与茵帕对话，即可完成主线任务“四体の神兽を解放せよ（Free the Divine Beasts）”。

主线任务 ガノン讨伐

Destroy Ganon

进入海拉尔城

进入海拉尔城，在城外有超多的守护者，一旦被发现就会遭到激光攻击。正常情况下只能潜行进入，如果有古代兵装·矢的话可以正面一战。只要攻够高，用古代箭射中守护者的眼部可以一击必杀，不过只推荐攻击完整身体的守护者，这样打死之后拿的素材比较多，基本可以值回票价。一路来到海拉尔城门，用磁铁拉开大门，正式进入城内。

城内地形比较复杂，很多地方都有守护者监视，嫌麻烦的话大可不必走正路，从侧面走山路或水路都要简单不少。甚至可以摸到守护者的后方，轻松将其破坏。具体来说有以下3条路线：

左路：拉开大门后，从左边跳进水域，从下方的坑道前进。这条道路最为流行，原因是可以回收大量武器，路上的敌人也不算强。在监狱区域击败骨头巨人后，还可以获得全游戏最强的海利亚之盾。

中路：拉开大门后，从中央的大道堂堂正正前进。这是难度最高同时也是最刺激的路线，路上会有大量守护者等着玩家，空中的守护者尤其麻烦，对自己的盾返水平有信心的人可以一路返过去，能够回收大量古代素材。而在城堡内的特定地方还有和人马怪的强制战斗，是绝对的上级者路线。

右路：从城堡东北角沿另一条坑道侵入，路上会碰到石巨人。沿坑道一直前进，在尽头往上爬，就会来到图书馆。从图书馆的另一侧炸死眼球怪后出门，会来到外层。接下来只要爬上高崖就会来到最终BOSS门口，是最快的一条路线。

厄灾加农

终于迎来最终BOSS战，如果此前玩家解放了四神兽的话，那么四神兽将夺去BOSS一半的体力。但如果玩家没有解放四神兽，BOSS不仅不会损失体力，而且之前没打过的BOSS还会在这里登场强制战斗，难度不可同日而语。

厄灾加农拥有四大神兽的力量，招式变化很多。其弱点主要来自近身的物理攻击，虽然其攻击方式并不少，但都只要保持距离、看准时机用侧闪，就有机会发动即时反击，从而给予重创。玩家也可以主动创造机会，当BOSS使用火焰横斩时，地面上会升起热气，这时利用滑翔对其头部来一发插地击，BOSS就会陷入短暂硬直。BOSS上墙后的攻击，要数发射爆炸球最为麻烦，一定要第一时间用弓箭射爆，其他攻击注意走位的话都不难躲开。

当BOSS的HP降至25%时会进入最终形态，这时的BOSS行动方式没有变化，但全身附加无敌BUFF，只有即时反击才能对其造成伤害。如果将其发射的激光或投出的标枪用盾返打回去，也可以让BOSS解除无敌并陷入硬直。

如果玩家掌握了盾返的话，对付这个BOSS可谓毫不费力。当在地面上与它拉开距离时，基本上它只会使用一个纵劈以及激光发射，前者可以横跳诱发即时反击，后者可以用勇者必会的盾返将其打出硬直。当BOSS上墙后，可以用盾返来对付激光连射和投掷标枪，同样是一成功就能令其陷入硬直。最终形态时使用雷英杰的落雷可以直接将其打出硬直，对盾返苦手的话用火英杰的自动反弹可以自动弹出硬直。这么多优势集合起来，轻松过关不是问题。



魔兽加农

这是本作的最后一战。BOSS基本只有一招威力巨大的激光能攻击到林克，林克可以步行也可以骑马，不过由于激光惟有骑马才能躲过去，所以只推荐骑马作战。剧情后林克获得光之弓，箭数无限，记得先切换过来。塞尔达每隔一段时间会让BOSS的弱点暴露出来，弱点是身体左右两侧各3个的光之魔法阵，只要用光之弓射中魔法阵就是一箭一个。将6个魔法阵破坏之后，第7个魔法阵出现于BOSS的腹部，冲进去消灭掉。之后最后一个魔法阵出现于BOSS的头上，这时需要观察哪里有上升气流，发现之后就下马滑翔，来到高空一箭穿脑，即可迎来最后的结局。

如果此前玩家有找回13段回忆，在结局后会追加一段剧情。游戏通关后会回到标题画面，通关存档将打上一个★标记，读取此存档后会回到最终决战前，玩家可以继续探索海拉尔世界。本作通关后的新要素如下：

- 菜单中追加支线任务和祠挑战的统计
- 地图左下角追加显示游戏完成度
- 解锁图鉴购买功能后，可以花钱购买强敌的图鉴
- 魔物商人处追加讨伐石巨人、独眼巨人、沙鱼怪的任务



海拉尔漫游指南





实用心得

关于完成度

要想查看当前的游戏完成度，首先需要玩家通关一次，只有通关存档才能查看完成度（即有★记号的存档）。查看的方法是打开地图，画面左下角有一个XXX/100%，这就是完成度了。

本作完成度的算法比较特别。关系到完成度的内容，只有4大类，分别如下：

- 解放4大神兽
- 找到900颗种子
- 发现286个地名

286个地名又包括：9个村落、15个马宿、1个回生之祠、120个祠、4个神兽、1个海拉尔城、2个古代研究所、6个重要地点，以及128个其他地名。其中的6个重要地点分别是：飞行训练场（Flight Range）、**カラカラバザール**（Kaza Kaza Bazaar）、**イーガ**团**のアジト**（Yiga Clan Hideout）、北の废坑（Abandoned North Mine）、南采掘场（Southern Mine）、忘**れ**去**られた**神殿（Forgotten Temple）。

以上加起来一共是1290项，可以近似地认为每一项都是0.08%左右的完成度。

可能有些人会质疑：如此说来，900颗种子就占了72%的完成度？没错，就是这么设定的。支线任务反而和完成度毫无关系。

而这286个地名中的128个其他地名也是100%完成度里最坑的地方。在游戏中只要爬上各区域的塔顶，就可以解开该区域的地图，这是大家都知道的。然而这种情况下解开的地图并不包含全地名，很多地方都需要玩家实际到达才会在地图上显示地名。如果想补齐的话建议先找齐900个种子再来补，最容易错过的地方就是桥，除少数大桥外几乎所有的桥都需要玩家亲身到达才会显示地名。另外平时多沿大路走，看到奇形怪状的地方就过去看看，往往就能发现不少地名。

种子回收

900颗种子是本作完成率的大头。当玩家找到隐藏于各地的森之精灵后，它就会大喊一声“呀哈哈”后出现，再给林克1颗种子。种子可以用来扩充背包的道具，但是把3个背包全部扩满也只需要400多颗种子，剩下的纯粹就是为了收集而收集。不过收集种子的乐趣不在于扩充背包，而是收集的过程就充满乐趣。归纳起来，寻找“呀哈哈”的方法大致有以下几种：

隐藏物：一般出现于山顶或孤岛，如果看到地上孤零零地有一块小石头，多半就是了。把石头举起来就能找到精灵，之后按B键松手，即可将石头砸在可恨的“呀哈哈”头上（笑）。有时候石头会被石板之类的物体压着，需要先用时间停止或磁铁的方式弄走上面的物体才能看到石头。另外还有炸开碎石、融化冰块、烧掉树叶、拿起树枝、打碎树洞里的罐子等变化。

乱石阵：特征是地面上会出现由很多石头摆成的几何图案（多为圆形），但有一处缺口。需要在附近举起一块石头把缺口堵上。注意堵缺口不必太严谨，只要位置差不多就可以了。另外这种机关其实在最大比例的地图上是可以看到的，当然很费眼神儿。有时候所缺的石头会躲在灌木丛里，还得先砍草才能找到。

铁块阵：特征是出现由若干铁块组成的立体图形，一般是两组一起出现。需要找到缺失的立方体，让两组图形变得一模一样。从小铁块到大铁箱都有可能。有时候两组铁块阵会隔得较远，而且铁块阵如果设置在山壁上的话很难看清，是比较坑爹的一个挑战。

投掷：特征是水中有一个完整的石头阵，你需要举起其他石头扔到石头阵的中心。有的投掷点会相当高，不过凡是正确的位置附近一定有大量可以投掷的石块，可以借此来判断。

跳水：特征是水上有一个完整的荷花圈，你需要用跳水姿势准确钻入圈的中心。部分远离岸边的荷花圈可以利用滑翔从高处直接入圈完成。

入洞：特征是一个树桩上用铁链拴着一个铁球，你需要把铁球用磁铁放进树洞。

妖精之尘：特征是有一团五彩斑斓的烟雾，走过去调查即可。一般会出现在比较坑爹的位置，也有一些是不断高速移动的。值得一提的是在游戏的起点也有一个妖精之尘，但必须是将主线推进到一定程度后才会出现。由于地图上只会标注最后种子入手的位置，因此标注位置会随玩家不同而略有区别。

妖精之花：特征是地上有一朵十分特别的花，孤零零地出现于地上。触碰之后花会消失，之后出现在不远的地方，再次触碰后再次消失并出现。这样一路追下去，最后就会令精灵出现。这种挑战最麻烦的一点在于，花的初始位置和最后位置是不一样的，而完成后地图上只会标注最后位置，这两个位置往往会差比较远。

射箭：有两种形式，一种是精灵抓着气球躲起来不动，射爆气球就算找到；另一种一般出现在开阔场所，会有一个小风车作为提示，靠近后精灵会乘坐气球出现（或是扔出东西），将其全部射爆才算找到。

点火：附近有若干个火炬或灯座，有的点燃有的熄灭，把熄灭的点燃即可。

竞速：特征是地上有一个树桩，断面有叶子的标志。站上去之后会发射一道光束，同时远处出现一个倒计时的火圈。你要在倒计时结束前快速跑到火圈处，如果失败的话可以无限制重来。这种挑战完成后在地图上标注的位置是终点位置。

滚球：特征是地上有一个大洞，不远处会有不规则的石球。你需要设法把石球滚入洞中，方法不限。这种挑战完成后在地图上标注的位置是洞的位置。

供奉：特征是有3个左右的石像并排，石像前摆着一个供品（如苹果）。只要在没有供品的石像前也摆上同样的供品就算完成，精灵出现后还可以把供上的东西回收。

摆果子：特征是有若干棵长得一模一样的树，只是树上的果实数目不同。设法将每棵树上的果实数目和位置都保持一致即可。因为没办法挂果实上去，所以一定是把多的变少。注意如果弄错果实或是毁了树，就需要等一次赤月恢复后再来。

数花：特征是地上有若干花丛，花的数目不等，需要按从少往多的顺序依次触碰这些花丛。

如果想知道自己拿过多少颗种子，可以在读盘画面中查看。

猜宝箱

来到地图东南的**ウオトリ**ー村（Lurelin Village），村里能找到一个小赌场，在这里可以投入最多100元下注，之后从3个箱子里择一而开，有1元和300元两种结果。由于本作可以随时存档，所以接下来大家应该能明白该怎么做了。此法不如后面要介绍的保龄球来钱快，但在初期仍不失为一条赚钱的妙招。

打保龄球



在海拉尔大陆有很多种赚钱方法，其中最卑鄙、最无耻的一种，就是打保龄球。打保龄球的位置在**ヘブラ**地方（Hebra）的**ヘブラの**塔（Hebra Tower），站在塔上往下看，就能看到地面上有一个小屋。跳下去之后，与小屋门口的老人对话，就可以开始打保龄球。

这个游戏的玩法就是用巨大的雪球以保龄球的形式将下面的球瓶击倒，每次需要 20 元，但一次全倒的话能收入 300 元。就算失手，也能拿到 20 ~ 100 元不等，这个老人完全可以说是在做善事。全倒的方法有很多种，这里只推荐一种，即来到如前图所示的位置后，让林克举着雪球走到边缘，然后按 A 键放下雪球，只要位置和方向准确，就有很高几率全倒。通过反复练习，达到 90% 成功率不是梦。活用此法，时薪两万不是梦！

磁铁开船

游戏中的木筏，正常情况下是需要使用芭蕉扇来扇动的，不过利用磁铁可以更方便地开船。方法是丢下一个金属武器在木筏上，武器越长越好，最好是表面凹凸不平的。之后让林克和武器隔着桅杆使用磁铁，也就是"人・桅杆・武器"这样的情景。这时用磁铁吸住武器，按方向键的↓用力把武器往回拉，由于中间隔着桅杆，武器拉不过来，因此就产生了动力让木筏动起来。刚使用的时候可能会觉得有些不方便，甚至总是找不到窍门，不过熟练后就很轻松了。注意不是所有的武器都可以这么玩。

妖精突破上限

游戏中在大精灵之泉抓来的妖精是十分好用的道具，它会在林克的生命值耗尽时自动补充 5 颗心，而且没有冷却时间。从某种意义上来说可以说是比水神兽更好用的利器。不过如此强大的道具，自然得有所限制，游戏中规定林克最多只能获得 5 只妖精，当林克身上有 5 只妖精时大精灵之泉不会再出现新的妖精。但利用以下方法可以突破这个上限，最多可以持有 11 只妖精。

当林克身上有 5 只妖精时，来到任意一个大精灵之泉，这时看不到任何新的妖精。这时打开背包，把 5 只妖精拿在手上，然后返回游戏中，这时你会发现妖精又出现了。注意接下来点一下左摇杆蹲下，这样会取消手持的动作，但妖精依然存在，这时就可以回收妖精了。这时你最多可以获得 9 只妖精。如果还不满足的话，就把身上的妖精数量变为 7 只，多出来的可以用掉或者放生。

当身上有 7 只妖精时，来到另一个大精灵之泉。打开背包，把 5 只妖精拿在手上，然后返回游戏中，这时妖精又会出现，只是数量不定，从 1 ~ 4 只均有可能。然后还是按左摇杆蹲下取消手持，之后回收妖精即可。由于最多会出现 4 只，所以林克身上最大可以同时持有 11 只妖精，等于多了 55 颗心，十分给力。

寻找流星

夜晚抬头望向星空，有时候会看到流星划破夜空，之后坠落到某处。流星坠落的地方会升起一道光芒，有点像是塔的标记，但流星的光芒是金色的。之后前往该处就会找到星之碎片（**星のかけら** /Star Fragment），这是一种非常珍贵的素材，在部分强力防具的最终强化阶段会用到。

流星的出现是随机的，流星落地后存在的时间很短，天明之后就会消失，因此要尽快回收。可以用传送的方法来接近。判断是否有流星出现，推荐方法是前往**ヘブラ**地方（Hebra）的**ヘブラの**塔（Hebra Tower），将视角调到火神兽和海拉尔王城之间，流星出现后坠地点一般都在这个视界内，能够第一时间反应过来。流星的出现时间是晚上 9 点 ~ 凌晨 3 点，晴天出现的几率较高。如果没有出现的话就请改天再来。



全图鉴留念

相信每一个来过海拉尔大陆的人，都有将手上的图鉴全部集齐的冲动。不过由于图鉴需要拍摄到实物之后才会收入，要想达成全图鉴是一件很困难的事情。但满足特定条件后，可以直接用钱来买齐图鉴，这样就很简单了。

这个特定条件就是完成支线任务 17. **ウツシエとシ－カ－センサ－**（SUNSHROOM SENSING）。之后可以在研究所直接花钱购买图鉴，不过开启哪个图鉴是随机的。图鉴分为生物、魔物、素材、武器、宝贝和强敌六大类，其中除了强敌是 500 元一个之外，其他都是 100 元一个。全部买齐需要 4 万 ~ 5 万元。

个人建议玩家尽早刷钱将图鉴买齐，这样根据图鉴来搜索所需生物、敌人、素材都要简单得多。而且官方图鉴的图片远比玩家自己拍摄的版本来得清晰，当然有志于当摄影家的朋友可以无视这条建议。

草原借箭

如果你为木箭不足而头痛，用此法可以轻松获得大量木箭。

具体位置在**フィロ－ネ**地方（Faron）的**フィロ－ネ**草原（Faron Grassland），**テホタ**湿地（Nautelle Westlands）的东边，即图中弓箭标记处。这里会遇到 6 位热情好客的家伙，它们手上只有弓箭，绝对不会用其他武器招呼你。只要引起它们的注意，它们就会不断往你这边射箭。保持不断移动，就可以让它们射出的弓箭全部落空，然后就可以大捡特捡。回收十来只后就不能再捡，这时只要先存档再读档，就可以继续捡，如此反复即可实现无限木箭。

如果是游戏初始版本的话，无须读档就可以无限捡箭。



为马换装

如果你想让你的马更具个性，那么就需要考虑一下为马换装。在很多马宿都可以为马换装，只要与马厩旁边的妹子对话就可以，不过需要注意的是只有好感度达到 MAX 的马才能进行换装，另外巨大马无法换装。马的换装道具有以下 4 种：

豪华套装：在高原**の**马宿（Highland Stable）完成障碍赛迷你游戏，两个部件需要完成两次。

骑士套装：在流镝马受付（Mounted Archery Camp）完成射箭的迷你游戏，以优秀的成绩完成两次比赛，即可获得两个部件。这个迷你游戏非常有难度，不过还是有作弊技巧。游戏规定林克不可下马，但实际要求是林克不着地，这样就很方便了。另外多用连射弓配合爆炸箭会方便不少。

王家套装：完成公主白马的支线任务后获得。

魔物套装：在魔物商店里购买。

服装染色

在**ハテノ**村（Hateno Village）的染料坊可以为自己的服装改变颜色。染料坊的特征是门口有几大缸颜料。改变颜色需要消耗一定的素材，不过总的来说都不是什么珍稀素材。



属性武器收集

要想重复获得大量属性武器，通关后可以去斗技场。斗技场的位置在回生の祠（Shrine of Resurrection）北边、平原外れの马宿（Outskirt Stable）的东边、アクオ湖（Aquame Lake）附近，在地图上呈深色的圆形，如果有来过的话会标注为“斗技场迹地（Collseum Ruins）”。斗技场一共分为4层，最上层是拿雷属性武器的モブリン（Moblin），第3层是拿冰属性的リザフォス（Lizalfos），第2层是拿火属性武器的ボゴブリン（Bo-koblin）。由于敌人站位较散，从上方用滑翔伞接近的话，可以利用背后偷袭的方式将其一一解决，不费吹灰之力即可回收各种属性武器。而在斗技场的最底层，会遭遇强敌白银のライネル（Silver Lynel）。

强力料理推荐

在海拉尔大陆上存在着数不清的料理，其中最好的食材就是顶级榴莲（マックスドリアン/Hearty Durian），只要单独煮一个顶级榴莲，就可以做出完全回复外加生命上限+4的顶级料理！如果多煮几个，那么生命上限增加的效果还会不断叠加！

而要想快速获得大量榴莲，可以前往フィローネの塔（Faron Tower），在塔周围有一块高地，在高地上有很多榴莲树，在这里可以尽情地捡到爽。不过树旁还有不少看守，不妨顺手全灭。多到溢出的榴莲数量必定让你有身处吃货天堂的快感。

如果需要经常吃料理来补充耐力，这里也推荐一个好食材：ガンバリマス（Staminoka Bass）。这是一种鱼，在海拉尔大陆很多地方都有分布，我们推荐是去ハテール地方（Necluda）的双子马宿（Dueling Peaks Stable）附近的河里炸鱼。单靠1条鱼，即可以做出耐力回复1圈的强力料理，多条叠加的话效果更佳！

樱花树和极光

夜晚的时候，当你在高处欣赏风景时，会看到远方的某一处有巨大的极光。极光的具体位置在サトリ山（Satori Mountain），它的位置在平原の塔（Central Tower）的正西边，经过ダフネス山（Mount Daphnes）、ニーケル平原（Nima Plain）就会看到。山上有一棵巨大的樱花树，非常有特色。平时这里并不会有什么特别之处，但如果出现极光之时，来到山顶附近会看到大小精灵聚集在一起。其中的大精灵是可以像马一样强行骑乘的，不过要想驯服的话需要消耗3圈左右的耐力，请事先备好恢复耐力的料理。精灵的感官都十分敏锐，要换上忍者装全程潜行靠近。

这个大精灵被称为山神，驯服之后可以当马骑，但无法在马宿登录，因此下马后不久就会消失。另外在冒险时有时候会看到兔子一样的小山神，用弓箭射中它的话会留下少量钱。



魔物商人

让我们观察一下整个地图的右上角，这里有一个骷髅形状的池子，十分显眼。这个池的名字也确实就叫“骷髅池”（ドクロ池/Skull Lake）。夜晚来到骷髅池，在底部能看见一个闪着妖异灯光的玩意儿，那就是魔物商店，店主名叫キルトン（Kilton）。与之对话后他会消失，今后夜间在任意一个人类聚集的村子附近，魔物商店都有可能出现，可以在远处通过灯光来判断。最推荐的地方，就是人造村子イチカラ村（Tarrey Town）附近，具体位置在通往村子的石桥下面。

魔物商店里不能用钱购物，而是使用特供货币。这种货币只能通过将魔物相关的素材卖给店主才能获得。魔物商店里有不少好东西，包括4种魔物的面具、马的魔物套装和林克的暗黑套装。最快的赚钱方法就是把龙相关的素材换给他。

强敌讨伐

在海拉尔大陆各地分布着84个讨伐BOSS，其特征是战斗时屏幕中会出现巨大的血条，将其击败后能拿到不少好东西。等赤月来临后这些BOSS又会复活，可以无限讨伐。这84个讨伐BOSS分为3大类，可以通过图鉴雷达来寻找，但每一大类BOSS里又有一些小的分类，在图鉴里是分开计算的，这点需要注意。需要注意的是，在击倒BOSS后一定要等其死透后再离开，如果提前离开的话系统可能不会统计，切记切记！

石巨人

石巨人（イワロック/Stone Talus）平时是一堆岩石或一块大岩石，当玩家惊动它后就会出现。石巨人的攻击方式主要是左右双拳，近身时会砸地，远距离时会主动把拳头扔过来。当石巨人的双拳都消失后，它会从地上再挖两块岩石当拳头，如此反复。

石巨人的弱点是头部的矿石，只要设法攻击到矿石，它就会跪地并陷入一段时间的硬直，这时就可以爬到它身上用近战武器疯狂输出。不过需要注意的是，当石巨人跪地时其身体也是有攻击判定的，而且威力不低。其实要想战胜石巨人并不难，因为保持距离后BOSS只会重复投掷双拳→双手挖地的动作，而它扔出来的岩石并不能破坏障碍物，所以遇到有利地形的话十分简单。当BOSS扔完双手的石头后就会挖地，这时它有一个蹲地的动作，正好可以用炸弹攻击到它头上的弱点。当炸弹升级后，也可以直接用炸弹炸掉它的双拳，主动创造硬直。如果是带火带冰的石巨人，就推荐用连发弓射其弱点。

干掉石巨人可以获得大量矿石，讨伐它也不失为一种赚钱的好办法。虽然看起来都差不多，但实际上石巨人有5种之多，分别是普通、夜光、稀少、熔岩、冰块。稀少类石巨人有可能掉落钻石（ダイヤモンド/Diamond）。在海拉尔大陆上一共有40个石巨人，位置请参见全祠&祠挑战攻略部分的大地图上的骷髅标记。全部击破过1次之后，与魔物商人对话并打听石巨人的情报后可以获得石巨人杀手之证。

独眼巨人

独眼巨人（ヒノックス/Hinox）只有一只巨大的眼睛，有多种分类。一般情况下它会躺在地上睡大觉，只要靠近它的头部用高攻的重型武器进行蓄力攻击，如果耐力槽够长的话可以持续输出，往往它还没反应过来就被秒了。骨头型的独眼巨人只会在夜间出现，白天只是一堆骨头。这种巨人就只能从背后偷袭。当独眼巨人起身后，普通攻击无法将其终结，必须是用弓箭射它的眼睛。部分种类还需要把它的眼球射下来之后再攻击眼球，才能将其彻底消灭。直接使用雷英杰的大招也可以直接将眼球轰下来。

独眼巨人有4种，分别是普通、青、黑、骨头。在海拉尔大陆上一共有40个独眼巨人，位置请参见全祠&祠挑战攻略部分的大地图上的盾牌标记。全部击破过1次之后，与魔物商人对话并打听独眼巨人的情报后可以获得独眼巨人杀手之证。

沙鱼怪

沙鱼怪（モルドラジーク/Mol-duga）是在沙漠中出现的强敌，一共有4头，位置请参见附图上的弓箭标记。全部击破过1次之后，与魔物商人对话并打听沙鱼怪的情报后可以获得沙鱼怪杀手之证。

击败沙鱼怪后能拿到沙鱼怪相关的各种素材，另外还有宝箱。沙鱼怪平时在限定的区域中活动，当林克靠近后就会无差别展开攻击。平时沙鱼怪潜在沙里行动，林克很难攻击到它，而且它的攻击威力巨大。在与沙鱼怪对战的地方一定有可以落脚的高台，如果高度够高，站在高台上沙鱼怪就无法攻击到林克，之后看准其行动的方向扔出球形炸弹，沙鱼怪就会像海豚顶球一样将炸弹顶飞吞掉，如果在其张嘴的瞬间引爆，就可以把沙鱼怪炸翻在地，此时就可以趁机攻击。注意一定时间后沙鱼怪会苏醒过来，这时就要赶紧走开，不然会被它的翻身攻击打掉很多血，如此反复即可将沙鱼怪干掉。





守护者

守护者是游戏中非常常见的敌人，惯用手段是发射激光，用盾返可以把它们打得不要不要的。不过在部分祠中玩家要单挑守护者，这种情况时玩家不能使用英杰之力，因此还是有些难度的。这样的守护者分为序、中、极三种难度，难度越高，守护者的武器越多，同时HP和攻击力也越高，不过打法都是大同小异。

和守护者的战斗可以分为3个阶段，第一阶段是50%HP之上。这个阶段的守护者会主动靠近玩家，如果玩家刻意保持距离，会遭到机枪连射，因此以近战缠斗为宜。近身时守护者会使用枪、单手剑、斧头3种武器，前两种都是纵向攻击，无论是横跳还是兜后都躲得十分轻松；惟有斧头是大范围的横斩，一定要躲到其正背后输出才可确保安全。隔一段时间后守护者会主动跳开并使用回旋斩，玩家可以躲到柱子后面，这样守护者会一头撞上柱子陷入硬直。如果没有柱子而是地上有水的话，可以用造冰机来制造冰柱，什么都没有的话就只能横跳躲开了。也正是因为这个原因，与守护者战斗的3种场地里，以有水为最简单，有柱子次之，空地最难。

当守护者的HP降至一半以下时，近身缠斗没有变化，但跳开后它会进入激光发射模式。这个时候场地上会产生上升气流，可以借此从空中突袭守护者，成功之后它会进入硬直。另外它的激光虽然看似可以穿墙，但实际上躲在柱子后是安全的。

当守护者的HP降至1/8时，它会进入毁灭模式。此模式下它的全身会发蓝光，蓄力一段时间后就会发出威力巨大的激光连射。此时的最佳对策就是直接用时间停止将其停住，之后冲过去换双手武器使用蓄力斩，一定可以在其发射激光前将其干掉。

人马怪

名字中有兽神之名的武器，可以说是海拉尔大陆上最强的武器。其入手方法，是击败两种高级人马怪——白银の**ライネル**（Silver Lynel）或白发の**ライネル**（White-Maned Lynel）。这种敌人可以说是最强的敌人，十分厉害，它会在地图的指定位置出现，位置请参见全祠 & 祠挑战攻略部分的大地图上的剑标记。人马怪会使用大剑、枪、单手剑三种武器，打法也有所不同，下面就进行解说。

招式分析

使用不同武器的人马怪都有一些共通招式，如拉开距离后的喷火、冲刺攻击，其中威胁最大的是爆炸魔法。此招在发动前人马怪首先会咆哮，之后蓄力一段时间就会发动。此技范围超广，威力极大，因此在看到它咆哮之后就要赶紧往远处跑。至于其他的远程攻击都不算难躲，如果场地中存在障碍物的话就更简单了。

根据武器不同，人马怪在近身时的动作有一些变化。使用单手剑的人马怪和主线任务中雷兽山顶的那只差不多，完全可以大胆近身诱使其使用三连斩后以即时反击来对付；使用枪的人马怪近身时只会高高跳起插地，这一招没有太好的办法，只能拉开距离闪躲；使用大剑的人马怪在近身时会使用垂直的三连劈，虽然可以用左右侧闪来形成即时反击，但三连劈的威力和范围都很夸张，一不小心就是重伤。

打法推荐

对付人马怪的最好办法，就是用升级后的时间停止加雷箭。基本思路就是当人马怪靠近时将其静止，然后迅速用弓箭射其头部。如果准确命中头部，人马怪就会陷入短暂的硬直，这时可以乘机输出。击败人马怪有较高几率补充雷箭，配合高威力的弓甚至还能赚上几根。如果有强力弓，且不在意箭的补充，直接用弓箭不断射头就可以活活屈死人马怪。如果是使用单手剑的人马怪，还可以近身用即时反击来对付，另外两种武器还是建议用静止+射头的战术。由于击败人马怪会掉不错的武器，完全没必要节省武器。

掉落

击败高级人马怪后会掉落5种兽神装备，分别是剑（攻58）、大剑（攻78）、枪（攻30）、弓（攻32×3）、盾（防62），每一种几乎都是同系最强的。其中最实用的当属大剑和弓。在刷兽神装备时，还有可能遇到附加特殊效果的版本，其中兽神の弓还有可能刷出五连射的版本，这就是最强的弓。



大妖精之泉

在海拉尔大陆上存在着四大妖精，她们居住在大妖精之泉（Great Fairy Fountain）里，位置多在人迹罕至的地方。要想拜见这4位美艳的大妖精，你不仅需要长途跋涉，而且要付出一定数量的钱，从100、500、1000到10000不等。不过大妖精们不会白收你的钱，她们会免费帮你升级防具，只是需要一定种类和数量的素材。升级防具时还会有十分夸张的动作，保证让小鲜肉勇者们脸红心跳。找齐4位大妖精后，就能解锁防具的完全升级。

クチューラ /Cotera

这是首先要去拜访的一位大妖精，通过主线任务：妖精の泉探し（Find the Fairy Fountain）可以见到她。位置就在**カカリコ**村（Kakariko Village）附近的森林中。她只能对防具进行初级的强化。



ミジャ－/Mija

ミジャ－的位置在**アッカレ**高原（Akkala Highlands）。具体来说在**アッカレの塔**（Akkala Tower）往东、**ダヒ・シ－ノの**祠（Dah Hesho Shrine）的东边、**イチカラ**村（Tarrey Town）的东南。她也只能对防具进行初级的强化。

シ-ザ/Kaysa

シ－ザ的位置在**タバンタ**边境（Tabantha Frontier）。只要来到**タバンタの**塔（Tabantha Tower）上，往东南看就能看到她的位置。她可以将防具强化到最高级。

テ-ラ/Tera

テ－ラ的位置在整个地图的西南角，**ゲルド**沙漠（Gerudo Desert）西边，旁边有**ハワ・カイの**祠（Hawa Koth Shrine）。沙漠中容易起沙尘暴，不过在泉旁边有巨大的骨头作为标识，只要事先定好方向，还是比较好找的。她也可以将防具强化到最高级。

马神之泉

马在海拉尔大陆上十分有用，然而马并不能永葆健康，它一样会死去。如何让自己死掉的爱马复活呢？只要拜访马神就可以了。马神的所在地和大妖精之泉类似，只要来到泉边交上 1000 元香火钱，从此就可以自由复活爱马。

马神的位置在**フィロ－ネ**地方（Faron）、湖**の**塔（Lake Tower）的东南边。从高原**の**马宿（Highland Stable）出发，沿着道路先往西、再往东南，通过马神湖（Lake of the Horse God）上的马神桥（Horse God Bridge）后，就会来到**マ－ロンの**泉（Malanya Spring）。这里就是马神的所在地。



三大神龙

在海拉尔大陆上存在着三大神龙，分别对应冰、雷、火三大属性。三大神龙每天都会在大陆的空中自由翱翔，在指定时间经过指定地点就有机会遇到。神龙并不是林克可以战胜的对手，拜见神龙主要是为了刷它们身上的素材。用弓箭射中神龙身上的不同部位即可获得不同的素材，角对应角，牙对应牙，爪对应爪，其他部分为鳞片，其中角是最贵重的素材。注意每条神龙每天只会掉落一个素材，打出来的素材会化为流星向地面坠落，还需要赶上去回收。神龙素材除了可以强化防具以及和部分解谜有关外，在魔物商店中也能换出很高的价格。最贵的角一个就能换 150 元。

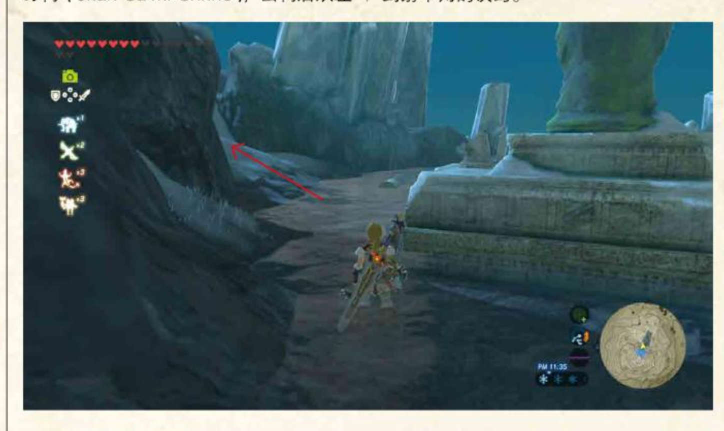
俗话说，神龙见首不见尾。要想见到神龙本身就不是一件简单的事情，还想高效率地刷素材就更加困难了。幸好如今有了十分高效的刷法，不过在介绍这一方法之前，首先各位还要先解决冰龙的相关事件，不然是无法遇到冰龙的。

净化冰龙

来到**ラネ－ル**山（Mount Lanayru）山顶的知惠**の**泉（Sprint of Wisdom）附近会发生剧情，之后需要用弓箭把冰龙身上的 4 个大眼球射爆。每射爆一个，冰龙就会开始移动，利用滑翔等各种手段追上去。4 个眼球射爆之后会自动返回泉中，最后对准龙的眼睛射一发，它会落下一个鳞片。把鳞片扔入泉水中，同时**ジタ－・サミ－の**祠（Jitan Sa'mi Shrine）出现。之后冰龙就会开始在海拉尔大陆上空翱翔。这样就可以开始下面的神龙速刷大法了。

冰龙速刷

在任意可以改变时间的地方（如自己的家、旅店、火堆）将时间定为夜晚。这样当林克可以行动时，时间是 PM 09：00。这时先传送到**ジタ－・サミ－の**祠（Jitan Sa'mi Shrine），出祠后从左边的小路上山，一直走到能看到大海的地方，开始往大海方向滑翔，冰龙就会出现在前方的下面。身处空中时的距离不好把握，可能需要多次尝试才能掌握到射中角的诀窍。



火龙速刷

刷完冰龙之后马上传送到**ヘブラ**地方（Hebra）的**ヘブラの**塔（Hebra Tower）。在塔上面向打保龄球的小屋方向（详见后文），以平行于右手边大裂谷的角度往前飞，直到听到神龙出现的音乐后，再保持滑翔一定距离，之后可以回到打保龄球的小屋旁，火龙很快就会出现于天边，并沿着大裂谷飞来。从小屋旁展开滑翔，准备刷火龙的素材。

注意一定要往前飞一定距离，才能把火龙引出来。如果只是站在原地不动，火龙是不会出现的。



雷龙速刷

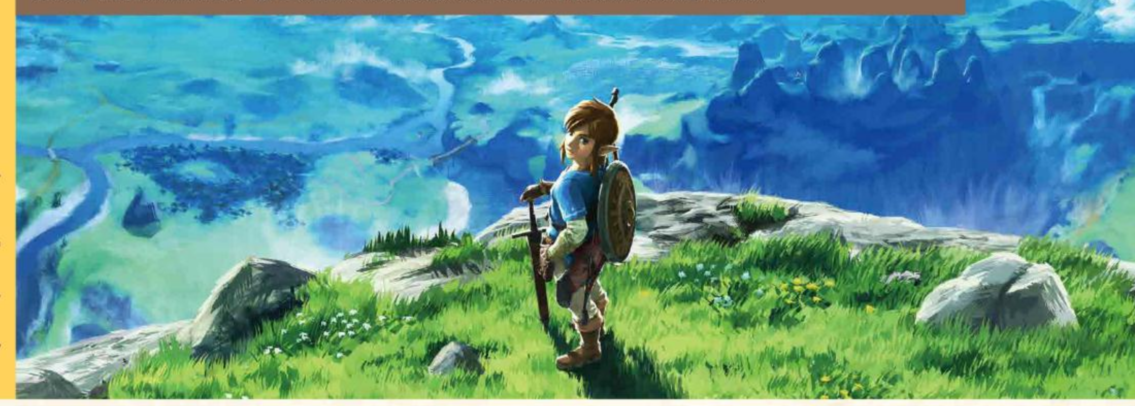
刷完火龙后马上传送到地图南边的**サイ・ウ－トの**祠（Shai Utoh Shrine），也就是**レイクサイド**马宿（Lakeside Stable）附近。从祠里出来后马上往**フロリア**桥（Floria Bridge）上跑，这时就能看到雷龙正好从瀑布方向过来。这个位置距离雷龙很近，很容易刷素材，但要注意有可能会被雷龙电入水中。

以上就完成了一次三大神龙速刷。之后如果睡到晚上 9 点，即可开始第二轮的速刷，十分方便。



祠&祠挑战全攻略

Shrine & Shrine Quest



120 个祠是本作最主要的隐藏要素。在游戏初期拿到 4 个解谜道具和滑翔伞后，理论上就可以完成全部祠。不过部分祠需要满足特定条件才会出现，其中大部分都是和祠挑战有关。祠挑战分为两种，一种是必须先完成祠挑战后，祠才会出现；另一种祠挑战只是给出提示，就算没有触发也可以找到祠。如果是后一种的话，在找到祠后只要与委托人连续对话，就可以直接完成祠挑战。接下来的攻略将以地区分别进行解说。

TIPS 此大地图上只标出了 39 个石巨人和 39 个独眼巨人的位置。剩下的 1 只石巨人在海拉尔王城内，走右路可以遇到。而剩下的 1 只独眼巨人在海拉尔王城内，走左路可以遇到。

编号	日文名	英文名	○
1	マ・オーヌの祠	Oman Au Shrine	
2	ジャ・バシフの祠	Ja Baij Shrine	
3	ワ・モダイの祠	Owa Daim Shrine	
4	トウミ・シケの祠	Keh Namut Shrine	
5	ヴァシ・リヤコの祠	Bosh Kala Shrine	
6	ヒロ・ヒラの祠	Hila Rao Shrine	
7	リ・ダヒの祠	Ree Dahee Shrine	
8	ハユ・ダマの祠	Ha Dahamar Shrine	
9	タロ・ニヒの祠	Ta'loh Naeg Shrine	
10	ラーナ・ロキの祠	Lakna Rokee Shrine	
11	ダタ・クスの祠	Daka Tuss Shrine	
12	カム・ユオの祠	Kam Urog Shrine	
13	ミャマ・ガナの祠	Myahm Agana Shrine	
14	タワ・ジタの祠	Tawa Jinn Shrine	
15	ヤオ・マーヨの祠	Yah Rin Shrine	
16	マ・カヤの祠	Kah Yah Shrine	
17	ムオ・ジームの祠	Muwo Jeem Shrine	
18	チャス・ケタの祠	Chaas Qeta Shrine	
19	クグ・チデの祠	Korgu Chideh Shrine	
20	ダ・カソーの祠	Dah Kaso Shrine	
21	ルヨ・タウの祠	Rota Ooh Shrine	
22	ワゴ・カタの祠	Wahgo Katta Shrine	
23	ヤカー・マタの祠	Kamm Ya'tak Shrine	
24	ナミカ・オズの祠	Namika Ozz Shrine	
25	カタ・チュキの祠	Katah Chuki Shrine	
26	ニア・ネアの祠	Noya Neha Shrine	
27	サス・コサの祠	Saas Ko'sah Shrine	
28	ヒヤ・ミウの祠	Hia Miu Shrine	
29	ト・クモの祠	To Quomo Shrine	
30	シャ・ゲマの祠	Sha Gehma Shrine	
31	カザ・トッキの祠	Qaza Tokki Shrine	
32	ミヨス・シノの祠	Mozo Shenno Shrine	
33	シャダ・アダの祠	Shada Naw Shrine	
34	ラー・クアの祠	Rok Uwog Shrine	
35	ガオマ・アサの祠	Goma Asaagh Shrine	
36	カマ・ラヒの祠	Maka Rah Shrine	
37	シャ・タワの祠	Sha Warvo Shrine	
38	ウータ・ドの祠	Voo Lota Shrine	
39	アコ・ヴァータの祠	Akh Va'quot Shrine	
40	ヴァリダ・ノの祠	Bareeda Naag Shrine	
41	ラノ・クヒーの祠	Lanno Kooh Shrine	
42	ノツキ・ミヒの祠	Gee Ha'rah Shrine	
43	リ・モナの祠	Rin Oyaa Shrine	
44	ロナ・カータの祠	Rona Kachta Shrine	
45	ドウンバ・タの祠	Dunba Taag Shrine	
46	カ・オキヨの祠	Kah Okeo Shrine	
47	ティナ・キヨザの祠	Tena Ko'sah Shrine	
48	マ・ノラの祠	Maag No'rah Shrine	
49	モンヤ・トマの祠	Monya Toma Shrine	
50	トー・ヤッサの祠	Toh Yasha Shrine	
51	キワ・ザタスの祠	Zalta Wa Shrine	
52	シャオ・ヨの祠	Shae Loya Shrine	
53	ミッダ・ロキの祠	Mijah Rokee Shrine	
54	モ・ラタニアの祠	Mogg Latan Shrine	
55	シ・ダゴズの祠	Sheem Dagoze Shrine	
56	キマ・コササの祠	Kema Kosassa Shrine	
57	キハ・ウの祠	Keeha Yoog Shrine	
58	クイ・タッカの祠	Kuh Takkar Shrine	
59	キマ・ズースの祠	Kema Zoos Shrine	
60	シ・ジトの祠	Sho Dantu Shrine	
61	ササ・カイの祠	Sasa Kai Shrine	
62	ダコ・タワの祠	Dako Tah Shrine	
63	ト・カユーの祠	Tho Kayu Shrine	
64	ハワ・カイの祠	Hawa Koth Shrine	
65	グコ・チセの祠	Daqo Chisay Shrine	
66	ラキュ・ウロの祠	Raqa Zunzo Shrine	
67	ケー・ノイの祠	Kay Noh Shrine	
68	キヨシ・オーの祠	Korsh O'hu Shrine	
69	ミイ・スウの祠	Misae Suma Shrine	
70	ジュニ・シの祠	Joloo Nah Shrine	
71	ジノ・ヨーの祠	Jee Noh Shrine	
72	ディラ・マの祠	Dila Maag Shrine	
73	スマ・サマの祠	Suma Sahma Shrine	
74	シュモ・ラタの祠	Sheh Rata Shrine	
75	カヤ・ミワの祠	Kaya Wan Shrine	
76	サオ・コヒの祠	Soh Kofi Shrine	
77	ミーズー・ヨの祠	Mezza Lo Shrine	
78	ダ・キキーの祠	Dagah Keek Shrine	
79	ネヅ・ヨマの祠	Ne'ez Yohma Shrine	
80	ケニィ・シカの祠	Ke'nai Shakah Shrine	
81	ルツコ・マの祠	Rucoo Maag Shrine	
82	シ・ヨタの祠	Shai Yota Shrine	
83	ダウ・ナエの祠	Dow Na'eh Shrine	
84	ジター・サミの祠	Jitan Sa'mi Shrine	
85	ターノ・アの祠	Tahno O'ah Shrine	
86	ミーロ・ツヒの祠	Mirro Shaz Shrine	
87	タ・ムールの祠	Tah Muhl Shrine	
88	モア・キシトの祠	Mo'a Keet Shrine	
89	サ・ダージュの祠	Sah Dahaj Shrine	
90	キュ・ラムヒの祠	Qua Raym Shrine	
91	シモ・イトセの祠	Shae Mo'sah Shrine	
92	ショラ・ハの祠	Shora Hah Shrine	
93	ダカ・カの祠	Daqa Koh Shrine	
94	ケハ・ラマの祠	Kayra Mah Shrine	
95	グ・アチトーの祠	Gorae Torr Shrine	
96	キト・ワワイの祠	Ketoh Wawai Shrine	
97	ヅナ・カイの祠	Zuna Kai Shrine	
98	トウ・カロの祠	Tu Ka'loh Shrine	
99	ツツア・ニマの祠	Tutsuwa Nima Shrine	
100	カツ・トサの祠	Katosa Aug Shrine	
101	ジズ・カフイの祠	Ze Kasho Shrine	
102	リター・ズモの祠	Ritaag Zumo Shrine	
103	ダヒ・シーノの祠	Dah Hesho Shrine	
104	カ・ムーの祠	Kah Mael Shrine	
105	ヤ・ナーガの祠	Ya Naga Shrine	
106	イオ・ソオの祠	Ishto Soh Shrine	
107	シ・タタンケの祠	Shoqa Tatone Shrine	
108	カオ・マカの祠	Ka'o Makagh Shrine	
109	プマ・ニットの祠	Pumaag Nitae Shrine	
110	シ・クチョフの祠	Shae Katha Shrine	
111	シベ・ニャスの祠	Shee Venath Shrine	
112	シベ・ニーロの祠	Shee Vaneer Shrine	
113	トト・イサの祠	Toto Sah Shrine	
114	ショダ・サーの祠	Shoda Sah Shrine	
115	キュカ・ナタの祠	Qukah Nata Shrine	
116	サイ・ウートの祠	Shai Utoh Shrine	
117	キヨ・ウーの祠	Keo Ruug Shrine	
118	ダ・チョカヒの祠	Daag Chokah Shrine	
119	クン・シダジの祠	KUHN Sidajj Shrine	
120	マーム・ラノの祠	Maag Halan Shrine	

注：表格的最后一列专供玩家做记录，以方便查询自己的完成进度。



祠挑战一览

挑战日文名	挑战英文名	对应祠日文名	对应祠英文名	○
ドクロの左目	The Skull's Eye	ヅナ・カイの祠	Zuna Kai Shrine	
涡巻の中心へ	Into the Vortex	リター・ズモの祠	Ritaag Zumo Shrine	
孤岛の试练	Trial of the Labyrinth	トウ・カロの祠	Tu Ka'loh Shrine	
力の泉の言い伝え	The Spring of Power	ツツア・ニマの祠	Tutsuwa Nima Shrine	
ゴロンのド根性ガケ	The Gut Check Challenge	グ・アチトーの祠	Gorae Torr Shrine	
弟はいずこ	A Brother's Roast	ケハ・ラマの祠	Kayra Mah Shrine	
马宿の风景画	A Landscape of a Stable	タ・ムールの祠	Tah Muhl Shrine	
うるわしの美酒を求めて…	The Perfect Drink	ミイ・スウの祠	Misae Suma Shrine	
ガマンくらべ	Test of Will	ジュニ・シの祠	Joloo Nah Shrine	
影が示す先に	Sign of the Shadow	ササ・カイの祠	Sasa Kai Shrine	
口を閉ざした剑士	The Silent Swordswomen	キマ・ズースの祠	Kema Zoos Shrine	
砂漠の试练	The Desert Labyrinth	ディラ・マの祠	Dila Maag Shrine	
七人の英雄	The Seven Heroines	キヨシ・オーの祠	Korsh O'hu Shrine	
消える？砂岚	The Eye of the Sandstorm	ダコ・タワの祠	Dako Tah Shrine	
雪山の日志	Secret of the Snowy Peaks	スマ・サマの祠	Suma Sahma Shrine	
无败の女王	The Undefeated Champ	ラキュ・ウロの祠	Raqa Zunzo Shrine	
花を踏まないで	Watch Out for the Flowers	ヒロ・ヒラの祠	Hila Rao Shrine	
巨人三兄弟の秘密	The Three Giant Brothers	タワ・ジタの祠	Tawa Jinn Shrine	
三本杉の秘密	Secret of the Cedars	ターノ・アの祠	Tahno O'ah Shrine	
咒われし石像	The Cursed Statue	カム・ユオの祠	Kam Urog Shrine	
石碑のかけら探し	A Fragmented Monument	マ・カヤの祠	Kah Yah Shrine	
盗まれた宝珠	The Stolen Heirloom	ラーナ・ロキの祠	Lakna Rokee Shrine	
ガーディアンを見たい！	Guardian Slideshow	シ・タタンケの祠	Shoqa Tatone Shrine	
稲妻が开く试练	A Song of Storms	キュカ・ナタの祠	Qukah Nata Shrine	
大蛇 食らいし龙	The Serpent's Jaws	シ・クチョフの祠	Shae Katha Shrine	
野生の试练	Standed on Eventide	クグ・チデの祠	Korgu Chideh Shrine	
おっきなお山のおっきな木	The Bird in the Mountains	ミヨス・シノの祠	Mozo Shenno Shrine	
リトの兄弟岩	Recital at Warbler's Nest	ウータ・ドの祠	Voo Lota Shrine	
リトの诗の谜	The Ancient Rito Song	ヴァリダ・ノの祠	Bareeda Naag Shrine	
断崖の试练	Trial on the Cliff	カザ・トッキの祠	Qaza Tokki Shrine	
ラネール山のお宝を探れ！	The Spring of Wisdom	ジター・サミの祠	Jitan Sa'mi Shrine	
英杰祭の诗	The Ceremonial Song	ダ・キキーの祠	Dagah Keek Shrine	
二本枪の兽	The Crowned Beast	ミーズー・ヨの祠	Mezza Lo Shrine	
风を束ねて制する者よ	Master of the Wind	シ・ヨタの祠	Shai Yota Shrine	
はじめての しれん	The Lost Pilgrimage	ダ・チョカヒの祠	Daag Chokah Shrine	
ふたつの轮	The Two Rings	シ・ダゴズの祠	Sheem Dagoze Shrine	
暗黑の试练	Shrouded Shrine	キト・ワワイの祠	Ketoh Wawai Shrine	
赤い月の夜に	Under a Red Moon	ミッダ・ロキの祠	Mijah Rokee Shrine	
绝壁の文様	Cliffside Etchings	キハ・ウの祠	Keeha Yoog Shrine	
操りの力のしれん	Trial of Second Sight	クン・シダジの祠	KUHN Sidajj Shrine	
燃えずのしれん	The Test of Wood	マーム・ラノの祠	Maag Halan Shrine	
雷鸣の试练	Trial of Thunder	トー・ヤッサの祠	Toh Yasha Shrine	



始まりの台地
Great Plateau

这是游戏的起点，林克必须获得滑翔伞后才能离开这里。回生の祠（Shrine of Resurrection）在地图上有独一无二的标识，可作为判断的依据。图中的塔是始まりの塔（Great Plateau Tower）。



1 マ·オ-ヌの祠　Oman Au Shrine

详见主线攻略部分。

2 ジャ·バシフの祠　Ja Baij Shrine

详见主线攻略部分。

3 ワ·モダイの祠　Owa Daim Shrine

详见主线攻略部分。

4 トゥミ·ンケの祠　Keh Namut Shrine

详见主线攻略部分。



西ハテ-ル
West Necluda

位于始まりの台地（Great Plateau）的东边，在剧情中占有重要地位的**カカリコ**村（Kakariko Village）坐落于此。这里既有密集的水乡，又有陡峭的双子山。图中的塔是双子山の塔（Dueling Peaks Tower）。



5 ヴァシ·リャコの祠　Bosh Kala Shrine

利用风力进行长距离滑翔，比较简单。两个宝箱分别是**コハク**和兵士の两手剑（20）。

6 ヒロ·ヒラの祠　Hila Rao Shrine

入口处有祠挑战“**花を踏まないで**（Watch Out for the Flowers）”，要求是在未踩花、攻击花的条件下来到祠前。如果连续失败4次，会被罚血。

迷宫本身比较简单，一路用冰块开路即可。有宝箱在水中，可以用冰块顶出水，这样就可以爬上去回收。水中的炸弹直接用炸弹引爆即可，利用它炸开墙壁就能通往终点。宝箱里是冰の矢 ×5和**オパ－ル**（Opal）。

7 リ·ダヒの祠　Ree Dahee Shrine

1. 踩面前的机关，有球滚下来入洞后开启移动平台。乘坐移动平台来到前方。

2. 踩面前的机关改变斜坡的角度，让球入洞后出现新的移动平台。乘坐移动平台继续前行。

3. 第3个机关需要先踩住，等球来到边缘时跳起，这样球就会被弹飞从而入洞，乘坐移动平台前行。

4. 这时能看到左边高台上有个宝箱，右边平台下边有两个铁桶。只要用磁铁把铁桶移动到第3个机关上压住，就可以获得宝箱了，里面是**クライムバンダナ**（Climber' s Bandanna），能加快攀爬速度，十分好用。

8 ハユ·ダマの祠　Ha Dahamar Shrine

入口有栅栏，可以做一个冰块然后滑翔进去。解谜也是用到冰块，这里要学到的一点是在瀑布上可以做出水平的冰块，然后利用交错上升的冰块来取得高台上的宝箱，里面是50元。最后一个谜题需要把落下的球引导入指定平台上，有多种办法可以达成，可以做一个简单的阶梯，然后通过破坏冰块来引导过去。

9 タロ·ニヒの祠　Ta'loh Naeg Shrine

这里一进去可以学习新的战斗技巧。其一是按住ZL锁定时，同时输入左摇杆的左或右方向 +X键，能使出侧移；其二是按住ZL锁定时，同时输入左摇杆的后方向 +X键，能使出后闪。这两种技巧如果在敌人攻击的瞬间使出，能使用即时反击。接下来是弹返，指令是按住ZL锁定时，在敌人攻击的瞬间按A键，可以将敌人的攻击弹回，但需要注意的是必须手上装备有盾时才能使用。最后是系列经典的回旋斩，按住Y键不放后放开，即可发动。击倒敌人后留意场地上还有两个宝箱，里面是护心の盾、残心の小刀。进入原本关闭的门，里面的宝箱是**オパ－ル**（Opal），最后调查女神像过关。

10 ラ-ナ·ロキの祠　Lakna Rokee Shrine

需要完成**カカリコ**村（Kakariko Village）的祠挑战“**盗まれた**宝珠（The Stolen Heirloom）”后才会出现。完成该村一定数量的任务后，与茵帕家里的**パ－ヤ**（Paya）对话后触发此挑战。

之后等到晚上10点，茵帕家门口的守卫**ドゥラン**（Dorian）会开始行动，在不被他发现的情况下跟踪他，一直来到底座附近，最后会发生战斗。对手是一个拿长剑的家伙，胜出后把球扔入底座的洞里，即可令祠出现。

这是一个没有战斗和解谜的祠，进去直接拿宝箱过关，宝箱里是无心の大剑。

11 ダタ·クスの祠　Daka Tuss Shrine

第一个房间需要用磁铁控制水里的铁碗，装上一个球后灌入洞内即可通过。第二个房间的洞上方有铁丝网，这里需要先用铁碗放一个球到铁丝网上，之后再把铁碗沉底触发机关，这样铁丝网打开后两个房间的水都会消失。这时回到第一个房间后有新的通道，里面有宝箱，可以获得**ゾ－ラの**大剑。第二个房间直接通往终点。

东ハテ-ル
East Necluda

从西**ハテ－ル**（West Necluda）往东，就来到了这里。东边是无尽的大海，景色宜人。**ハテノ**村（Hateno Village）是十分重要的据点，未来林克的家就定居在这里，村子山上的研究所也很关键。图中的塔是**ハテノ**塔（Hateno Tower）。



12 カム·ユオの祠 Kam Urog Shrine

需要完成祠挑战“咒**われし**石像(The Cursed Statue)”后才会出现。首先来到祠的位置，会看到大量小石像。白天此时会有一个学者**カリ－ユ**(Calip)，与之对话会触发祠挑战。之后晚上9点来到这里，会看到其中一个小石像眼中会发青光，用弓箭射它的眼睛，即可完成挑战，并令**カム·ユオの**祠(Kam Urog Shrine)出现。

这个祠只有一个机关，那就是巨大的齿轮。两个宝箱，一个在跟着齿轮转的小平台上，另一个在齿轮入口上方的平台上。而终点在最上面。利用齿轮的旋转在平台上设法不断往上即可。宝箱里是骑士**の**枪、**オパ－ル**(Opal)。

13 ミャマ·ガナの祠 Myahm Agana Shrine

来到右边的高台上调查机关，这里需要根据控制器的感应来把球调整过去，但事实上不用这么麻烦，只要故意让球丢失一次，当新的球落下时控制平台把球往左边拍，就可以直接过关了。平台里还有个宝箱，里面是一心**の**弓，可以把平台位置调低后用滑翔伞飞过去。

14 タワ·ジヌの祠 Tawa Jinn Shrine

需要完成祠挑战“巨人三兄弟**の**秘密(The Three Giant Brothers)”。来到祠所在地后，发现有三个底座。调查中央的石碑，就能触发这个任务。你需要击败巨人三兄弟，他们的位置都在附近，特征是附近有巨大的骨头。击败他们之后可以获得球，把球拿回来安在洞里就算完成了。

老三的位置在东北的**クハン**池(Hanu Pond)，老二的位置在南边的**クテン**池(Uten Marsh)，老大的位置在西边的**ラベラ**湿地带(Rabella Wetlands)。以面向石碑为准，左边放老三的球，右边放老二的球，中央放老大的球，即可让祠出现。如果摆放正确，每放入一个都会有提示，如果失败就需要回去再拿一遍。巨人三兄弟的攻击力很高，不过他们一开始都在睡觉，可以拿出大剑类武器偷偷来到其头部放回旋斩，攻击力高的话一套就能打掉大半血。

祠内既无解谜也无战斗，直接拿宝箱走人。宝箱里是雷电**の**大剑。

15 ヤオ·マ-ヨの祠 Yah Rin Shrine

先站在天平矮的一端，用磁铁把铁块移到另一端,通过此处。干掉守护者后，把铁块用磁铁拉过来，利用铁块翻过栅栏，获得宝箱里的骑士**の**剑。之后继续利用铁块＋天平获得另一个宝箱里的**オパ－ル**(Opal)，再往前就是终点了。

16 マ·カヤの祠 Kah Yah Shrine

需要完成祠挑战“石碑**のかけら**探**し**(A Fragmented Monument)”。来到祠所在位置的**ヤシノ**遗迹(Palmorae Ruins)，与**リガニ－**(Garini)对话开启任务，目标是拍摄3块石碑碎片的照片。先沿着北边的山壁往东边的海里走，很快就能在地上找到第一块碎片。之后从**リガニ－**(Garini)的位置笔直往南来到海边，然后沿着海岸往西走，第二块碎片在拐角的海中的几块石头之间。第三块碎片的位置很好形容，在**クレシア**半岛(Cape Cresia)的**イサキ**岬(Soka Point)，最远的一棵树下。3块碎片的照片都拍完之后与**リガニ－**(Garini)对话，之后林克来到左边底座蹲下不动，这样**リガニ－**(Garini)过一会儿就会发现奥秘，当他也来到右边底座的中心蹲下后，祠就会出现。

祠里左右各有一个移动平台。首先来到左边，抱一个桶走上移动平台，然后放下桶。第一个障碍往左边躲，第二个障碍蹲下即可，第三个障碍往右边躲，这样就可以连人带桶来到尽头的机关上，用桶压住机关会出现宝箱。宝箱里是钥匙，用它打开中央的门，就可以来到终点了。

右边移动平台需要通过弓箭射击机关来切换两道门的开关，首先在橙色状态下抱桶走上移动平台。过第一道门之后把机关射为蓝色，第二道门后再把机关射为橙色，这样就可以把桶放到尽头的机关上，从而打开宝箱。宝箱里是王家**の**两手剑。



17 ムオ·ジ-ムの祠 Muwo Jeem Shrine

这个祠是要单挑中级守护者，场地上有柱子。打过之后能够获得骑士**の**弓。

18 チャス·ケタの祠 Chaas Qeta Shrine

这个祠需要从**ムオ·ジ－ムの**祠(Muwo Jeem Shrine)附近的山崖上利用滑翔伞到达，最好是增加一点耐力后再来。

祠里是与极位守护者的战斗，场地上有柱子。此战对于初期玩家而言十分难打，不过尽早打掉也有好处，因为宝箱里是**クライムグロ－ブ**(Climber's Gear)，这是攀爬套装中的衣服。

19 クグ·チデの祠 Korgu Chideh Shrine

需要完成祠挑战“野生**の**试练(Standed on Eventide)”。位置在地图东南角的**サイハテノ**岛(Eventide Island)，可以从**チャス·ケタの**祠(Chaas Qeta Shrine)划木筏过来，芭蕉扇和木筏都可以在附近找到。上岛后会强制开始祠挑战，系统会强制没收林克身上的所有东西(包括全部装备和素材、料理等)，但四大英杰的能力以及解谜道具还能使用。这里有一个小技巧，如果在上岛前先将部分东西放到木筏上，那么等祠挑战开始后再拿的话是不算犯规的。不过这个岛上仔细搜索的话武器并不少，难的是没有防具导致防御力低下，而防具是无法放下来的。

玩家的目的是收集3个球并放入岛上的3个台座。球和台座的位置如图。首先来上面球的位置，这里是杂兵的巢穴，全灭之后拿走球，放到最北面的台座里。中间需要用冰块开路，不然球是无法过海的。之后来到右下球的位置，这里是另一个巢穴，敌人要强一些，不过依然不难对付。台座被石板挡住了，先静止之后用武器攻击，这样静止结束后石板就会被打飞。



左下球是最麻烦的，它在巨人的身上。这里有3种办法，一是偷，站在巨人的手上，等一会儿巨人就会自动把你送上头，之后拿球走人；二是磨，站在山上慢慢用炸弹炸，可以无伤屈死巨人，但要不少时间；三是正面干，如果玩家之前有留强力武器，又有雷英杰能力的话，三招放完巨人也就跪了。左下方的台座在山上，可以从山道走上去，不过这里也有一群敌人，如果是雨天的话要特别小心雷属性敌人。

三个球放入三个台座后，祠就会出现。祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是300元。

中央ハイラル Central Hyrule

这里是魔王所在地——海拉尔王城的位置，尽管位于最终BOSS的周围，但实际上这里的祠难度都不算大，但仍要小心四处横行的守护者们。图中的塔是平原**の**塔(Central Tower)。



20 ダ•カソ-の祠 Dah Kaso Shrine

与初级守护者的战斗，问题不大。宝箱里是古代**のコア**（Ancient Core）。

21 ルヨ•タウの祠 Rota Ooh Shrine

首先用弓箭射击右边墙上的机关，这样平台会翻动。这时左边的通道会开启，宝箱里有把钥匙。捡起出现的球进入中央的房间，举起球时发动时间停止，然后用弓箭射球，就能把球射到右边被围房间里的洞中，这样就会出现一个弹簧床。再次用弓箭射右边墙上的机关，中间的门可以用钥匙打开。之后站在弹簧床的边缘，在弹起的一瞬间往外跳，就可以被弹到高空中。利用这一招可以取得前方高台宝箱里的风切羽**の**剑，从另一侧高台绕上去就是过关的通道。

22 ワゴ•カタの祠 Wahgo Katta Shrine

直接爬上3个铁箱后的高台，在宝箱中获得**コハク**（Amber）。再移动3个铁箱，把另一个高台的铁板移下来。最后利用3个铁箱加1块铁板搭一个斜坡，即可过关。

23 ヤカ-•マタの祠 Kamm Ya'tak Shrine

这是一个流程较长的迷宫，结合了战斗和解谜，也有不少好东西。难度不算高。流程如下：

1. 静止入口的石球，展开攻击后石球凭借惯性会砸开大门。
2. 刺球同样用静止对付，被砸中可不是闹着玩的。
3. 前方的角落里有两个守护者，它们的能力较弱，建议击破。最保险的办法就是躲着用炸弹磨，也可以直接硬上，它们的HP不多。
4. 消灭掉守护者之后，用弓箭射下空中的灯，用火点燃花花草草，这样石球会滚下来砸开门。顺带一提的是石球也能秒杀守护者。这里有一个宝箱，里面是无心**の**大剑。
5. 进门后马上就能看到另一个宝箱，里面是骑士**の**剑。往前又有两个守护者，还是灭之。
6. 地上的跷跷板要用静止定住，不然走上去就摔死了。
7. 调查前面的橙色装置，接下来要用体感操作控制锤子把石球砸过去。完成之后往前很快就能看到宝箱，里面是古代**のコア**（Ancient Core）。
8. 用火箭点燃花花草草放下石球，如果没有火箭的话可以用木箭，在搭弓状态下靠近火炬即可点燃。这里需要先将前方的跷跷板定住，然后看准时机踩机关把石球弹过去，这样就能把石球传过去砸门。
9. 最后的谜题是站在弹簧床上攻击机关，弹起后利用滑翔来到终点。注意在弹簧床附近还有宝箱，里面是钻石（**ダイヤモンド** /Diamond）。

24 ナミカ•オズの祠 Namika Ozz Shrine

与中级守护者的战斗，场地上有柱子。宝箱里是冰雪**の**枪。

25 カタ•チュキの祠 Katah Chuki Shrine

与初级守护者的战斗，问题不大。宝箱是王家**の**枪。

26 ニア•ネアの祠 Noya Neha Shrine

祠在山洞里，洞口被石头掩盖了，石头外还长着荆棘，要先用火烧光荆棘，再用炸弹炸开石头。

里面是与初级守护者的战斗，没有难度。宝箱里是骑士**の**盾。

27 サス•コサの祠 Saas Ko'sah Shrine

这个祠的位置在海拉尔王城内部，进城后从左边的坑道一路前进，来到如图所示的位置后点燃中间的灯，即可令祠出现。

这是与极位守护者的单挑。这一战场地中既没有柱子也没有水，小有难度。宝箱里是火炎**の**剑。



ヘブラ地方 Hebra

这个区域位于整个地图的西北方，风神兽的位置坐落于此，再往北还有茫茫的雪原，方圆几十里渺无人烟，给人一种世界尽头的感觉。准备一套御寒服是到访此地的前提。图中的塔是**ヘブラの**塔（Hebra Tower）、丘陵**の**塔（Ridgeland Tower）和**タバンタの**塔（Tabantha Tower）。



28 ヒャ•ミウの祠 Hia Miu Shrine

与极位守护者的战斗，场地中既没有柱子也没有水。宝箱里是**サファイア**（Sapphire）。

29 ト•クモの祠 To Quomo Shrine

这是一个比较麻烦的祠。来到祠所在地后发现根本找不到祠，这是因为祠在山腹里。把地图放到最大，从**ヘブラ**山北岳（Hebra North Summit）往东看，会在地图上看到非常小的一个小池塘，这里才是祠的入口。来到池塘附近，会看到遗迹的大门紧闭着（地图上的星星标记处）。沿着斜坡往上，会看到雪球，这时需要先在池塘里造两根冰柱，之后把雪球顺着斜坡往大门处扔，当雪球把大门撞开后就可以进去了。

虽然找入口十分坑爹，但是祠内既无战斗也无解谜，宝箱里是王家**の**两手剑，拿完走人。



30 シャ•ゲマの祠 Sha Gehma Shrine

中央的铁箱只能用磁铁直上直下地控制，不过移到最高点时由于有两个移动平台，所以可以暂时卡住一段时间。当铁箱被卡住时马上用静止将其定住，这样就可以跳下去回收原本铁箱下的宝箱，里面是小钥匙。而另一个宝箱从高处直接滑翔就能取得，里面是王家**の**剑。之后来到地面，用小钥匙打开通往终点的门，即可过关。

31 カザ・トッキの祠 Qaza Tokki Shrine

需要完成祠挑战“断崖の试练（Trial on the Cliff）”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。先直接爬上顶部，可以参照附图的位置，这里下面有一扇门，门口有两个火把，进门后有个楼梯，爬上去后很快就能来到祠前。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の腰巻き（Barbarian's Leg Wraps），直接过关。



32 ミョス・シノの祠 Mozo Shenno Shrine

关系到祠挑战“おつきなお山のおっきな木（The Bird in the Mountains）”。与リトの村（Rito Village）的モモ（Molli）对话后触发挑战，来到祠前即可完成。

祠在山腹里，不过很好找。里面是与极位守护者的战斗，场地中没有水也没有柱子。宝箱里是ダイヤモンド（Diamond），打败守护者后拿完走人。

33 シャダ・アダの祠 Shada Naw Shrine

首先开启磁铁，会看到某处墙上有一块砖可以拉出来。之后用磁铁把铁箱放到拉出来的砖上，这样只要把球放到通风的地方，风力就会自动把球吹到洞中。当球进洞时，出发点附近的平台就会升起来，这样就能来到上层的终点。于是惟一的问题就是让球能够顺利通过移动平台，多试几次就可以成功。至于这个祠的宝箱在高处的平台上，可以用磁铁拉下来，里面是冰雪の大剑。

34 ラ-・クアの祠 Rok Uwog Shrine

第一个房间只要用火点燃植物就可以通过，没有火把的话就用木箭搭弓的方法点火。第二个房间里有一个小守护者，干掉之后用磁铁抽出铁箱，从形成的斜坡来到另一边，再干掉一个小守护者。第三个房间的门是关着的，机关上有两个木桶，用枪把木桶戳破后门就会打开。如果没有枪的话就从之前打倒的小守护者身上捡。进入第三个房间后从宝箱中找到小钥匙，然后从梯子爬上去，就会看到另一个宝箱，里面是削岩棒。来到出发点，用小钥匙开门，就可以来到终点了。

宝箱里是削岩棒。

35 ガオマ・アサの祠 Goma Asaagh Shrine

祠的入口被几个巨大的冰块拦住了，需要用火化冰。祠里是与极位守护者的战斗，场地上有水，所以难度不大。宝箱里是王家の两手剑。

36 カマ・ラヒの祠 Maka Rah Shrine

来到祠的位置时，只能从山缝里看到它，但无法靠近。这里需要先来到旁边河中的高台，用炸弹炸开岩石，会出现一道上升气流。利用上升气流飞升，就会看到原来半山腰有一个隐藏入口（门口点着火把），从这个入口一路往下，稍微找找就能进入祠了。

1. 把左边的烛台点上火，门就会打开。

2. 小心地通过旋转的针刺平台，踩机关后大门打开。里面是一个大水池，还有4个小守护者。

3. 制造冰柱取得右边高台上的宝箱里的バクダン矢×10，再踩上左边高台的机关，打开下一扇门。

4. 有很多木箱的地方，尽量往左边躲一下，因为很快会有一个大刺球滚下来。等刺球滚下来之后走上斜坡，回头看高台上有可以炸开的石块，炸开之后有个宝箱，用磁铁吸下来，里面是ダイヤモンド（Diamond）。

5. 往前走左手边有另一个宝箱，里面是古代のコア（Ancient Core），还是用磁铁获得。

6. 踩了前方的机关后，斜坡上会有刺球不断滚下。这里只要先定住铁球，就可以蹲下无伤通过，爬上顶部后就是终点。

37 シャ・タワの祠 Sha Warvo Shrine

利用风力一路往上，途中的平台上有宝箱，里面是50元。爬上梯子后，远处平台有宝箱，里面是骑士の弓，不过现在还拿不到。还是继续往上，会发现无路可走，而且也没有风。其实附近的柱子是中空的，里面有风口。滑翔到柱子背面可以进入，利用风力来到最高点，就可以滑翔过去开宝箱。而终点也近在咫尺了。

38 ウ-タ・ドの祠 Voo Lota Shrine

需要完成祠挑战“リトの兄弟岩（Recital at Warbler's Nest）”。解放风神兽后，先与リトの村（Rito Village）的祠附近的ハミラ（Amali）对话，开启支线任务52.“キ－ルを探して！（FIND KHEEL）”。之后前往祠所在的兄弟岩（Warbler's Nest）的キ－ル（Kheel）对话，就会开启这个祠挑战。之后回リトの村（Rito Village），与厨房（特征是有个能做料理的锅）的ゲンコ（Genli）对话；再到村中的杂货铺与グリグリ（Cree）对话，可以获得やぎのバタ－（Goat Butter）；然后去村子东边的第一个圆形岛上的水池里找到コツツ（Knotts），对话后获得マックスサ－モン（Hearty Salmon）；这样返回厨房用マックスサ－モン（Hearty Salmon）、ヤギのバタ－（Goat Butter）、タバンタ小麦（Tabantha Wheat）做出サ－モンムニエル（Hearty Salmon Meuniere）。如果没有タバンタ小麦（Tabantha Wheat）可以在村中的杂货铺买。把这道料理给一旁的ゲンコ（Genli）吃掉；最后来到村子顶部从村长所在的地方往上跑，与最后一位小鸟人对话。注意他所在位置并不在山顶，不用爬太高就能看到。完成以上全部步骤后，任务目标会变为兄弟岩（Warbler's Nest）。来到兄弟岩（Warbler's Nest），会发现五兄弟都在这里练歌了。这时利用芭蕉扇（コログのうちわ/Korok Leaf）站在台座上，依次按45312的顺序往5块岩石中央的孔送风，即可令祠出现。岩石上的手指数量即代表编号，没有芭蕉扇的话就多炸炸四周的树。

祠本身难度不大。先爬上一个长得要命的楼梯，之后击打开关就会往下落。正中央的平台就是终点，不过门需要钥匙。利用风力从左边开始绕一圈，就可以从宝箱中找到小钥匙，另外还有一个宝箱，里面是火炎の剑。最后回到中央开门走人。

39 アコ・ヴァ-タの祠 Akh Va'quot Shrine

只要将风向调整为如图所示就可以过关了。过关前来到出生点里面的隐藏通道，这里有3个宝箱可拿，分别是古代のコア（Ancient Core）、サファイア（Sapphire）、风切羽の枪。其中一个宝箱需要开启前面的机关，一路用冰块开路就行，没有难度。



40 ヴァリダ・ノの祠 Bareeda Naag Shrine

需要完成祠挑战“リトの诗の谜（The Ancient Rito Song）”。将风神兽解放之后，来到リトの村（Rito Village）的ベラ（Bedoli）对话，触发此任务。之后在村中的祠旁的屋子里找到ソリレス（Laissa），向她请教诗歌的秘密。面对她的提问，依次选择“リトの巨塔”、“黒き体”、“日の高き时”、“真の心の在り処を示す”即可。（英文版的正确歌词为：The Pride of Rito, pillar in the sky, it's heart lights up, when the sun is high. The heart shines upon a path not whole, but a warming flame can stir its soul.）

正确解法是来到祠所在的位置（可以直接从村中飞过去），会看到一个底座。在底座上生一堆火，然后等到PM12：40底座发光时，即可解开谜题让祠出现。除了这个解法外，还可以用手持火把、空中用火箭射等方法。

进入祠后，先观察一下就会发现有石块可以炸开，里面是放着ハヤブサの弓的宝箱。中间的大炮可以放入球形炸弹后引爆，适时开火可以让炮弹命中远处的目标，这样就可以打开通往终点的门。不过先别急着过关，在里面还有一门大炮，这回适时开火命中目标后会出现另一个宝箱，里面是ダイヤモンド（Diamond）。

41 ラノ·クヒ-の祠 -

祠的位置在地下河的洞窟里，需要游泳才能到达。尽管距离很短，但是由于水温极低的关系，会损失大量体力，要做好准备再来尝试。至于祠里则是既无解谜又无战斗，宝箱中是300元。

42 ノッキ·ミヒの祠 Gee Ha'rah Shrine

比较坑爹的一个祠。来到位置附近后能看到提示但找不到祠，这时请参考附图，位置是**コクッピ**雪原（Kopeeki Drifts）西南方。图中紫色位置是祠的门，绿色位置是投掷点，而林克位置是雪球点。拿上雪球来到投掷点，虽然雪球很小，但顺着这里的坡道一路滑下去会变大。成功的话雪球会撞开大门，这样就能进入祠中。

祠本身比较简单。第一个房间只要用弓射断巨大石球上的绳子就可以过关，之后先往左边走，射断巨大石球左边的绳，石球就会因为重力关系正好砸中机关，这样就可以取得宝箱里的**ダイヤモンド**（Diamond）。而右边的机关则是要先将巨大石球定住，之后射断左右两边的绳子，这样等时间静止结束后石球就会笔直下落砸中机关，从而顺利过关。



43 リ·モナの祠 Rin Oyaa Shrine

把球扔进洞里，升降台就会出现。首先用磁铁把铁箱移到升降台上，之后站在洞附近往楼梯拐角侧扔球，风力会自动把球吹进洞，玩家要做的就是在这段时间内跑到升降台，这样就可以过关了。宝箱也在上层平台，利用铁箱搭桥即可获得，里面是古代の**コア**（Ancient Core）。

44 ロナ·カ-タの祠 Rona Kachta Shrine

这个祠的位置在忘**れ**去**られた**神殿（Forgotten Temple）内。忘**れ**去**られた**神殿（Forgotten Temple）在**ヘブラ**の塔（Hebra Tower）旁的**ククジャ**谷（Tanagar Canyon）里，利用滑翔从入口进入神殿内，这里有大量守护者，如果练好盾返的话就非常轻松，可以回收大量古代素材。由于这里守护者距离玩家的位置都比较远，盾返的时机就是激光射出来的一瞬间，还是比较好掌握的。一路盾返过去，来到神殿最深处即可发现祠。祠里既无解谜也无战斗，拿走宝箱里的火炎の大剑后直接过关。

45 ドゥンバ·タの祠 Dunba Taag Shrine

第一个房间需要用静止定住中央旋转的平台，这样就能让落下来的石球撞上开关，如果位置不对的话可能需要多撞几次才能成功。第二个房间很大，不过实际上并不复杂。首先，有一处机关被可以炸开的石块挡住了，先清光石块，然后用旁边的桶来撞机关，方法是定住桶后用普通攻击打飞。成功之后可以获得一个宝箱，里面是**ハヤブサ**の弓；接下来要把大石球推到旁边的开关上，还是先定住再打飞，但这次不能过于发力，不然石球被打飞就要重来了。成功将石球推到地上的机关上，可以获得另一个宝箱，里面是雷电の大剑；最后一步比较简单，用桶把大石板撞倒，这样就能压住机关从而开启通往终点的门。



46 カ·オキョの祠 Kah Okeo Shrine

来到目的地后会发现地上有一块不明质地的大板子，用先定再打的方法击飞后会出现一个地洞，下去就是这个祠。祠的攻略顺序如下：

1. 从宝箱中取得芭蕉扇，用扇子扇门旁的机关即可通过。

2. 进门后观察一下会发现有一个宝箱，不过暂时无法获得。下面有好几个小守护者，可以先击破后再从梯子爬上来。

3. 扇一下楼梯上的机关会出现气球平台，利用平台先取得之前看到的宝箱，里面是300元。之后利用气球平台从另一侧通行，来到下一个房间。

4. 干掉守护者后炸开其身后的墙，往前来到下一个机关处。扇一下机关会被高高弹起，借此取得左边平台上的宝箱，里面是森人の剑。

5. 弹起后右边平台中空的洞里有一个石块可以炸开，炸开之后会出现上升气流。

6. 利用上升气流来到上层，扇动机关后会出现气球船，先取得近在眼前的宝箱，里面是古代の巨大な**コア**（Giant Ancient Core）。

7. 之后利用气球船来到里面有另一个机关的平台，扇动机关后弹到更上层的平台。

8. 这个平台有两个机关可以扇，一处扇后会往上弹，另一处扇后会出现一个绑着气球的火药桶。用扇子把火药桶扇到远处一大片可以炸开的石块处，然后用火箭引爆，就会出现上升气流。

9. 利用上升气流继续往上，在宝箱中获得小钥匙。然后从有楼梯的那一边下去，往远处的平台上滑翔。成功后就会看到下方有通往终点的门，往下降的过程中还能看到另一个宝箱，里面是雷电の枪。最后开门走人。

47 ティナ·キョザの祠 Tena Ko'sah Shrine

与极位守护者的战斗，场地上有柱子。宝箱里是森人の枪。

48 マ·ノラの祠 Maag No'rah Shrine

祠里没有任何解谜，也没有战斗。不过祠的位置比较恶心，在山壁中间被一堆乱石挡着，需要爬上去之后放置炸弹炸开。宝箱里是100元，直接来到终点调查过关即可。

49 モンヤ·トマの祠 Monya Toma Shrine

首先利用弹射来到有机关的平台，攻击两次机关，这样重新弹射过来，利用滑翔就可以取得高台上的宝箱，里面是雷电の剑。之后再攻击一次机关，把球利用弹射全部弹一遍，就可以准确入洞，之后就可以过关了。

50 ト-·ヤッサの祠 Toh Yasha Shrine

来到雷の台地（Thunder Plateau）后，会触发祠挑战"雷鸣の试练（Trial of Thunder）"。这里需要将4种颜色的球分别放入对应颜色的洞里，可以从洞旁边的石塔上观看颜色。有两个球在外围，需要先静止后用武器攻击打飞，不过注意这里落雷非常频繁，没有防雷装备的话，攻击完之后务必要把金属装备卸下来。如果不幸失手没有把球打上中央的平台，就需要在外围找一个相对高的平台再次尝试。另外两个颜色的球已经在中央平台上了，其中一个需要用弓箭射下来。4个球都放入对应的颜色后，祠就会出现。

祠本身比较简单。先用炸弹把所有石块都炸掉，就能找到一个铁块、一个宝箱、一个机关。宝箱里是**ラバ－ス－ツ**（Rubber Armor）。至于另外一个高台上的宝箱，可以用磁铁操作铁块把宝箱撞下来，里面是**トパ－ス**（Topaz）。先用铁块搭桥来到二层，之后用磁铁把铁块压住机关，即可让终点的大门打开。

51 キワ·ザタスの祠 Zalta Wa Shrine

先用炸弹把右边柱子上的球炸下来，之后投入右边的洞，这样中央的门会打开。拿起中央的球，站到左边地上的机关上，把球投入打开的门后的洞里，中央上方的高台会活动起来。这时站在中央的弹簧床上，看准时机攻击机关，弹簧床会把林克高高抛起，从而来到上层过关。不过左边的高台上还有宝箱，里面是骑士の弓，利用滑翔伞取得即可。

52 シャオ·ヨの祠 Shae Loya Shrine

当石球被弹至最高空时将其定住，之后用弓箭射石球至少三箭，这样当时间停止结束后，石球就会落入洞中，从而开启弹射台。利用弹射台先取得石球背后的宝箱，里面是**トパ－ズ**（Topav）。弹射台右边平台的宝箱无法直接取得，可以利用火箭将连系平台的两个绳索烧断，这样宝箱就会掉下来，里面是**ハヤブサ**の弓。而弹射台左边高处有机关，用弓箭射中后通往终点的门就会开启。

热门攻略

攻略透解

塞尔达传说 荒野之息

53 ミッダ・ロキの祠 Mijah Rokee Shrine

需要完成祠挑战“赤い月の夜に（Under a Red Moon）”。来到祠的位置后只能看到一个底座，同时上方传来音乐。爬到蘑菇岩的顶部与音乐家对话，会触发这个挑战。挑战的完成方法是在赤月之夜以不穿任何衣服的姿态站到底座上，武器不影响，成功之后祠就会出现。这个条件虽然不难，但是等赤月之夜不是很容易的事情，建议是正常游戏，等到赤月来临之后再来，不要刻意去等。另外与双子马宿（Dueling Peaks Stable）的ヒナバガン（Hino）对话可以得知当天的月色情况，如果他表示今夜会发生些什么时，就代表当天即为赤月之夜。还有就是虽然赤月之夜发生于深夜12点，但在前夜的9点就可以完成挑战了。

祠里是与中位守护者的战斗，宝箱里是冰雪の剑。

54 モ・ラタニアの祠 Mogg Latan Shrine

这个祠的谜题主要是用磁铁形成秋千的形态过关。首先控制铁平台通过，竖立的平台要用弓箭射断吊绳，之后往右侧取得宝箱里的森人の枪。

接下来有不少刺球，需要将其形成摆荡后通关，在刺球通道的尽头有宝箱，里面是森人の弓。

再往前要用磁铁吸引轨道上的平台，搭成一个阶梯后就能通过，而前面下方有宝箱，里面是300元。

最后的谜题如果有火武器的话直接点火就可以了，之后用磁铁推开门就能通过。如果没有火武器的话需要击打开关，然后利用出现的吊灯来解谜。

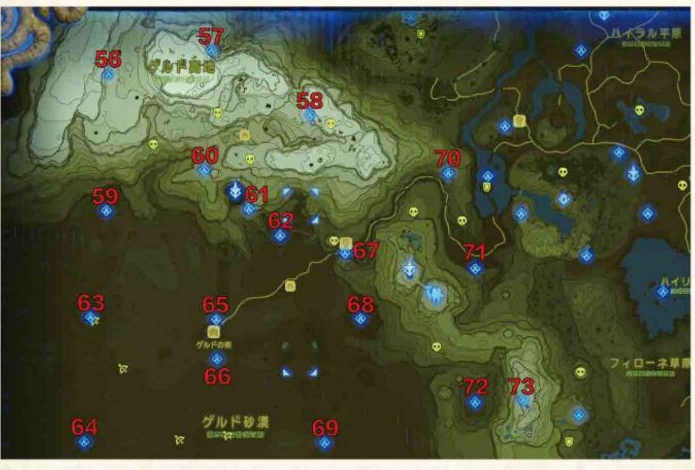
55 シ・ダゴズの祠 Sheem Dagoze Shrine

需要完成祠挑战“ふたつの轮（The Two Rings）”。来到祠所在地发现一无所获，观察地图能发现东边有一座桥，桥旁不远的山丘有音乐家。与之对话后会触发这个祠挑战。在这个区域有很多带着圆形洞的石头，你需要一箭从两个石头的洞中穿过。注意音乐家演奏时画面提示的石头并不正确，正确的石头请参见附图。在这个石头的洞前蹲下瞄准远处的石头的洞，就可以一箭穿二洞。注意要用单发弓，连发弓会导致失败。成功之后祠就会出现。

至于祠本身十分简单。利用面前的两个机关将两个球都成功导入洞中，通往终点的门就会打开。利用滑翔飞到远处平台的后方，就会看到隐藏的宝箱，里面是雷电の大剑。



ゲルド地方 Gerudo



说到这里，人们的第一反应往往是一望无际的大沙漠。沙漠里最麻烦的就是昼夜的温差，白天需要穿暑装，而夜晚温度又会低得可怕。不时刮起的沙尘暴以及潜伏在沙下的巨兽也令人谈虎色变。在沙漠里还有一个仅限女子出入的“女儿国”，绅士们为了能够潜入其中而发明了女装战术。图中的塔是ゲルドの塔（Gerudo Tower）和荒野の塔（Wasteland Tower）。

56 キマ・コササの祠 Kema Kosassa Shrine

这是与极位守护者的战斗。场地上没有柱子，但有一层薄薄的水。宝箱里是100元，算是聊胜于无。

57 キハ・ウの祠 Keeha Yoog Shrine

需要完成祠挑战“绝壁の文样（Cliff-side Etchings）”。先来到タバンタ大桥马宿（Tabantha Bridge Stable），在马宿与马宿附近的祠之间的高台上能找到ゴ－グ（Geggle），与他对话后触发祠挑战。之后来到祠的所在地，发现这里没有祠，不过山壁上有一个巨大且垂直的雷电台座。来到台座下方，用雷电箭射中台座，即可完成挑战令祠出现。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是ダイヤモンド（Diamond），直接过关。

58 クイ・タッカの祠 Kuh Takkar Shrine

祠已经结冰，需要用火化冰，把一些火焰系的武器堆在旁边能加速融化，武器越多就越快。

这个祠的目标是把冰块带到终点。一开始的喷火可以小心躲掉，第2处的高点喷火没法躲，只能举着冰块快速通过，这样冰块会变小。之后在岩浆池里能看到大铁块，用磁铁将其吸出来，之后把大铁块压住楼梯旁向上的喷火口，然后滑翔进去，就能找到宝箱，里面是冰雪の剑。接下来用大铁块开路，最后一处需要用大铁块顶住上方的喷火口，然后林克用身体把冰块撞过去。举着冰块来到终点前的门，就算通过了。

59 キマ・ズ－スの祠 Kema Zoos Shrine

这个祠附近不会显示地图，不过好在祠周围有巨大的骨头作为判断，不难找到。另外这个祠还关系到祠挑战“口を闭ざした剑士（The Silent Swordswom-en）”，在ゲルドの街（Gerudo Town）的ライナ（Laine）处触发，她会让林克根据沙漠中剑士雕像剑指的方向去寻找祠，只要找到祠就算完成。如果没有触发祠挑战就找到祠的话，再和ライナ（Laine）对话就能直接完成这个祠挑战。

进入祠后，首先定住在空中弹来弹去的铁球，这样铁球就会落下来。这时用磁铁把铁球移到左边密封的房间里接触机关，这样门就会打开，宝箱里是月光のナイフ。之后把铁球移到右边地上接触机关，终点的门就会打开。

60 シ・ジトの祠 Sho Dantu Shrine

来到祠的位置后能看到一个底座。把旁边的夜光石矿炸到底座上，祠就会出现。

1. 进入祠后，先炸开左边的木箱，里面有一个弹射台，在弹射台的背面有一个宝箱，里面是100元。

2. 之后把炸弹放在弹射台上，等炸弹被弹起之后引爆，就会打开初始位置右边的门。

3. 门后的房间如出一辙，只不过弹射台需要打开开关才会作动，而开关就在弹射台的背部。先放一个炸弹到弹射台，到背部用武器攻击开关，之后快速引爆，就会打开初始位置中央的门。

4. 中央门内是最后一个考验。这里入口有左右两个垂直弹射台，前面还有左右两个斜弹射台，机关在中央高处。蓝色时垂直弹射台不启动，终点的门打开；红色时垂直弹射台启动，但终点的门关闭。这里需要首先扔一个方形炸弹到斜弹射台，这样斜弹射台会将其弹至机关处，但不要引爆。之后再把球形炸弹扔到斜弹射台上，同时马上跑到垂直弹射台上。球形炸弹会被弹过机关，因此你需要在空中引爆，而且还要注意不能把事先放好的方形炸弹引爆了。如果成功用球形炸弹引爆机关的话，垂直弹射台会把林克弹到终点前，这时再引爆方形炸弹就可以过关了。

61 ササ・カイの祠 Sasa Kai Shrine

需要完成祠挑战“影が示す先に（Sign of the Shadow）”，与ゲルドの塔（Gerudo Tower）上的音乐家对话即可触发。来到祠的位置，发现只有一个底座。在底座这里等待，当时间来到PM2:55时如果是晴天的话底座会发光，这时站在底座上看太阳，会发现太阳正好来到了塔的方位，对着太阳射一箭，即可完成这个祠挑战。



祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是冰雪の剑，直接过关。

62 ダコ・タワの祠 Dako Tah Shrine

位置在一个小高台上，如果是沙尘暴天气的话较难发现，建议晴天来找。这个祠还关系到祠挑战“消える？砂岚（The Eye of the Sandstorm）”，与**カラカラバザール**（Kaza Kaza Bazaar）的**ノビル**（Nobiro）对话即可触发这个挑战，来到祠前即可完成挑战。如果先找到祠，与他对话后即可直接完成挑战。

往前走，会看到高台上有个电灯台，先不管。一直往前，在尽头会看到有一个绿色方块在提供电力。用磁铁把它抓过来，不过注意没电时移动平台也会罢工，需要把绿色方块换一下位置。之后就可以从背后的斜坡把绿色方块运到之前看到的电灯台旁，这样就能开启一个升降台。坐上升降台，注意上升到一半高度时有个宝箱，里面是月光**のナイフ**。

来到上层后跳下平台，干掉两个守护者，回头能看到另一个宝箱，里面是古代**のコア**（Ancient Core）。推动铁箱出现新的路后，前面很快就能看到一个可以用武器击打的开关，攻击后会出现一个升降台。坐上去来到最下层，能看到第3个宝箱，里面是100元。之后把绿色方块运过来，坐上前面的另一个升降台，把绿色方块放入最上层的底座，终点的道路就会打开。之后坐左边的移动平台就可以来到终点，中间拦路的铁箱记得要用磁铁拉走。在终点左边还有第4个宝箱，里面是太阳**の**盾。

63 ト・カユーの祠 Tho Kayu Shrine

来到祠的位置后没有看到祠，只有4个没火的灯台。用火箭把4个灯台点燃，祠就会出现。

祠里既无解谜又无战斗，宝箱里是**ゲルドの**弓，直接过关。

64 ハワ・カイの祠 Hawa Koth Shrine

1. 用磁铁摆放两个铁箱，将两个装置的电力接起来，门就会打开。

2. 先用磁铁把水里的宝箱拉上来，里面是古代**のコア**（Ancient Core）。

3. 用磁铁把有锁链并带电的球放到机关旁，会出现一个上下移动的平台。

4. 利用平台来到上层，这里有一个带电的铁球，中间的通道有很多机关，远处还有3个小守护者。如果中间通道的机关带电就会竖起来，所以要把电球举得高高地通过。不过注意看中间通道的右边高处有个机关，将电球放到机关旁，就可以进入下方的隐藏通道，在里面可以从宝箱中获得300元。



5. 之后把电球放入机关旁的底座上通关，不过终点的门还不会打开，因为还少一个齿轮。先进入右边的门。

6. 这个房间要将3个机关摆为同一直线，这样就能保证通电，从而开门。这里的诀窍是可以踩机关来改变斜角，然后用磁铁吸住铁箱将中间石块挤住不让它滑动，这样才能保证通电。门开之后用磁铁移开大齿轮能看到一个宝箱，里面是**サファイア**（Sapphire）。

7. 把齿轮移到上一个房间，安放之后终点的大门就会打开。

65 グコ・チセの祠 Dago Chisay Shrine

这个祠的思路就是通电。先来到左边区域，这里有一左一右两个电灯座。此时只有一个铁箱一个铁桶可以利用，先把左边的电灯座通上电，这样就能获得第2个桶。利用两桶一箱把右边的电灯座也通上电，就可以获得宝箱，里面是雷电**の**剑。之后来到右边区域，利用两桶一箱一宝箱，可以把最右边的电灯座接通，这样就能获得第2个铁箱。之后把两个铁箱一左一右安放到终点两边接通电，这样终点的门就会打开。

66 ラキュ・ウロの祠 Raqa Zunzo Shrine

需要完成祠挑战“无败**の**女王（The Undefeated Champ）”。在解放了雷神兽之后，来到**ゲルドの**街（Gerudo Town）南边的**スナザラシラリ**－受付（Sand-Seal Rally），与NPC对话后开始滑沙比赛。目标是1分30秒完赛，难度很低，只要注意别撞到障碍物就可以了，连按A键可以加速。完成后就可以搬走球了，把球放到底座的洞里，祠就会出现。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是太阳**の**盾，直接过关。

67 ケー・ノイの祠 Kay Noh Shrine

房间1：用磁铁把电球放进台座。

房间2：先往右边干掉守护者，然后用箭射下电球。把电球放进左边的台座，会出现新的通道，在尽头从宝箱中获得钥匙。用钥匙打开中间的门。

房间3：高处有宝箱，用磁铁吸下来，里面是月光**のナイフ**。这里只需要把右边池子通好电就能过关了，怎么通电可以参照左边池子里的结构。

68 キョシ・オーの祠 Korsh O'hu Shrine

需要完成祠挑战“七人**の**英雄（The Seven Heroines）”，与**ゲルドの**街（Gerudo Town）的**ロテイン**（Rotana）对话后触发。来到祠所在地之后，发现有7个巨大的英雄雕像。这个区域共有7个铁球，球上的花纹各不一样。雕像身上会有花纹提示，不过位置不定，有可能在头上，也有可能在脚部，建议拿笔做一下记录，以免忘记。另外有1个铁球在雕像上部，剩下6个全部在地面。按照球上的花纹和雕像身上的花纹，一一对应地把球放入底座，祠就会出现。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是火炎**の**枪，直接过关。

69 ミィ・スウの祠 Misae Suma Shrine

需要完成祠挑战“**うるわしの**美酒**を求めて**…（The Perfect Drink）”。来到祠前，发现控制台被一个妹子给挡住了，她会让林克去找美酒来解渴。把目的地定为任务，先回**ゲルドの**街（Gerudo Town）的酒吧找老板对话，她会告诉你需要冰。冰可以在北方的冰室取得，不过只有在白天才会开放。根据任务指示来到北边的冰室，之后林克就要举着冰回去。根据任务指示往前走，路上的敌人全部都无视。冰块会因为高温而不断缩小，在冰块完全融化前来到任务点与NPC对话就可以获得美酒了。之后回遗迹门口把酒给妹子喝，就可以开启这个祠了。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是**ダイヤモンド**（Diamond），直接过关。

70 ジュニ・シの祠 Joloo Nah Shrine

需要完成祠挑战“**ガマンくらべ**（Test of Will）”。来到祠所在地会看到地面上有两个大火盆，与附近的三兄弟对话会开始挑战。第一场只要上场后等着就可以稳赢了，第二场是耐热比赛，但不能使用耐热装备。在场地上忍耐一定时间就会通过，之后祠就会出现。这个试炼可以使用耐暑药，所以没有难度。

房间1：首先调查控制台，用陀螺仪把平台上的所有机关通电，即可开门。

房间2：这个房间有4个风扇，其中两个必须有重物压住机关才能启动。利用陀螺仪先调好风向，利用顺风滑翔取得宝箱里的**ゲルドの**两手剑。之后将风向调到正好能吹到4个机关的角度，用铁箱压住一个机关，然后林克自己踩一个机关，这样4个风扇都可以运转。然后用时间暂停把自己站的那个机关定住，赶紧冲进门里就能通过第2个房间。

房间3：首先用火箭把中央高台上的植物点燃，这样就能让宝箱掉下来，里面是**ゲルドの**枪。用宝箱压住左边地板上的机关，左边的水龙头就会下降，从而构不成威胁。这里需要将6个灯全部点燃，可以先用陀螺仪点燃4个灯，之后用火箭点燃第5个灯，然后把右边的水龙头定住，之后快速将第6个灯点燃即可通过。注意第6个不能用火箭点燃。

71 ジノ・ヨーの祠 Jee Noh Shrine

谜题1：静止传送带，然后用弓箭把石球射下洞里。

谜题2：和1一样，但多了两个守护者干扰，还是先静止传送带然后再射。

谜题3：这次需要玩家自己手持石球过关，激光能秒杀玩家，需要利用另一条传送带上的石头来遮挡。第一道激光先静止传送带然后再走，第二道激光是玩家这边的，因此只能静止激光发射器然后再走，总的来说难度不大。把石球扔进洞后即可过关，不过对面传送带还有个宝箱，用磁铁抓过来就可以了。

72 ディラ・マの祠 Dila Maag Shrine

需要完成祠挑战“砂漠**の**试练（The Desert Labyrinth）”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。还是直接爬上顶部，然后参照附图的位置，跳下去之后很快就能来到祠前。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の服（Barbarian's Armor），直接过关。



73 スマ·サマの祠 Suma Sahma Shrine

需要完成祠挑战“雪山の日志(Secret of the Snowy Peaks)”。来到祠所在地后会看到附近有个破旧的据点，里面能找到一本书。把书读完后会触发这个挑战。从据点往南走一点路，就会看到对面山壁上有个巨大底座。当时间来到 PM 4 ： 00 时，底座就会发光。这时举一个雪球，把雪球的影子投到底座正中央，祠就会出现。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是月光の**ナイフ**，直接过关。



ラネ-ル地方 Lanayru

这里是水的国度，鱼人族的家乡就在这里。一路有数不清的河流和湖泊，还有气势恢宏的大瀑布。在湿原一带还有堪比海洋的广阔水域，令人印象深刻。图中的塔是**ラネ－ルの塔**（Lanayru Tower）。



74 シュモ·ラタの祠 Sheh Rata Shrine

入口被很多荆棘覆盖，需要点火烧掉。

转动起点附近的机关，可以控制激光的方向。激光命中远处的水晶柱后，可以控制水池里是有水还是无水。首先在无水状态下取得右边宝箱里的**オパ－ル**（Opal）。之后在有水状态下利用冰柱来到水晶柱旁，留下一个炸弹但不要引爆。之后来到对面的出口附近再造一个冰柱，在冰柱上用弓箭射中水晶柱同时快速跳到出口处。在无水状态下用出口附近的桶压住地上的机关，终点的门就会打开。注意另一个宝箱在终点的右边，这时引爆之前留下的炸弹，就会再次变回有水状态。这样利用冰柱就可以取得这个宝箱了，里面是**ビッグブ－メラン**。

75 カヤ·ミワの祠 Kaya Wan Shrine

先利用纵向和横向的冰柱来到上层。前面的小守护者可以用弓箭干掉，也可以用盾返，当然用冰柱慢慢接近后近战解决也是可以的。水里的宝箱用冰柱顶起来后取得，里面是古代の**コア**（Ancient Core）。前面是急流，有两个小守护者，这里只要踩在木筏上一个滑翔就可以来到终点。不过左边还有另一个宝箱，需要用冰柱把门顶起来后取得，里面是骑士の剑。

76 サオ·コヒの祠 Soh Kofi Shrine

这是与序位守护者的单挑，没有难度。宝箱里是骑士の弓。

77 ミ-ズ-·ヨの祠 Mezza Lo Shrine

这个祠需要完成祠挑战“二本枪の兽（The Crowned Beast）”才会出现。委托挑战的人就在祠所在地方的南边，他的身边有一个底座。与他对话接过任务后，继续往南会看到鹿群，你需要像骑马一样骑着鹿回到底座上。这个任务中的鹿明显智商下降，骑乘不难。完成任务后祠就会出现。

这个祠看似麻烦，其实不然。首先用磁铁移走铁箱，这样激光机关就会启动。控制激光机关即可让中间的平台顺时针移动，而控制激光可以是直接攻击水晶柱，也可以静止激光发射器。推荐是用后者，因为距离超远，这样站上高台顺时针转一圈，即可回收宝箱里的雷电の剑。而将铁箱压下高台上的机关，即可开启过关的出口。



78 ダ·キキ-の祠 Dagah Keek Shrine

需要完成祠挑战“英杰祭の诗（The Ceremonial Song）”。与**ゾ－ラ**の里（Zora's Domain）的人鱼公主像前的**ルラチュ**（Laruta）对话，触发祠挑战。之后按任务提示与出口的**モルデン**（Trello）对话，然后来到他所在的桥下方，发动磁铁能看到水中有一把枪，利用冰柱和磁铁取得这把祭事の枪。之后按任务提示来到**セラ**の泷（Veiled Falls），会看到水中有一个底座。装备**ゾ－ラ**の铠（Zora Armor）从瀑布直升上去，之后利用滑翔保持一定高度后，装备祭事の枪使用空中攻击，如果能准确插中底座，祠就会出现。

祠里既无解谜又无战斗，宝箱里是可怜的 100 元。



79 ネヅ·ヨマの祠 Ne'ez Yohma Shrine

看上去挺复杂的机关，其实不难。目标是把最上面的橙色球滚入下面的洞里，一路用冰柱改变方向即可，激光不能摧毁球，只是林克不能碰。来到斜坡底部时，要预先有冰柱拦住去路。之后消掉冰柱，用时间暂停定住铁球，敲上几下后铁球就改变方向入洞了。高台上的宝箱里是**ゾ－ラ**の枪。

80 ケニィ·シカの祠 Ke'nai Shakah Shrine

祠的入口在山壁，不过被无数大石块挡住了。由于没有落脚点，所以不能直接用炸弹炸开。最简单的办法就是飞降后开弓用爆炸箭，一次性解决问题。

祠内是与中位守护者的战斗，场地上有柱子。宝箱里是**サファイア**（Sapphire）。

81 ルッコ·マの祠 Rucoo Maag Shrine

原理比较复杂，目标是让中央大方块的出水口朝下，另外三边都带火。这里只介绍最简单的做法。进去之后玩家能看到一个“卜”字形机关，为方便起见，我们将上面的机关称为 A，右边为 B，下面为 C，请大家记住这个名字，当机关位置变动后还请认清它们的新位置。依次用弓箭射击 B、A、C、C、C、C、B、C、A 即可过关。

完成解谜后还能看到有两个宝箱，只要分别透过中央大方块左右两边的火，用弓箭射击宝箱即可令其掉下来，里面是**ゾ－ラ**の弓和**オパ－ル**（Opal）。

82 シ·ヨタの祠 Shai Yota Shrine

需要完成祠挑战“风**を**束**ねて**制**する**者**よ**（Master of the Wind）”。来到祠所在地后会听到音乐，与音乐家对话后触发祠挑战。这里有多道方向的气流交错，解谜需要玩家炸开 4 处岩石，其中一处是倒悬于顶部的，要特别留意。4 处岩石炸开后，底座就会发光变红。接下来需要借助多道气流滑翔到底座上，这里并不需要玩家利用到所有气流，但直接滑到底座上是肯定不行的，还是得尽量用到较多的气流才能完成挑战。

祠里既无解谜又无战斗，宝箱里是火炎の大剑。

83 ダウ·ナエの祠 Dow Na'eh Shrine

这个祠的位置比较坑爹，它在瀑布的右边，你会看到一些古遗迹，祠在这里的一个山洞里。

首先来到中央的下压式机关，用磁铁把左边高台上的宝箱吸到机关上，里面是**ゾ－ラ**の剑。然后把右边水下的宝箱吸到机关上，里面是**オバ－ル**（Opal）。第 3 个宝箱在前面的升降台上，同样是吸到机关上，这样就有足够的重量压下机关了，至于宝箱里面则是**コハク**(Ambel)。之后把新出现的铁箱放入升降台，林克也跟进升降台，来到上层后利用滑翔跳到铁箱上，这样就可以跳到最上层的平台了，终点就在前面。

84 ジタ-·サミの祠 Jitan Sa'mi Shrine

关系到祠挑战“**ラネ－ル**山**のお**宝**を**探**れ！**（The Spring of Wisdom）”，与**ハテノ**村（Hateno Village）的**シモツケ**（Medda）对话后触发挑战。这个家伙在晴朗的白天会戴着草帽在田里干活，比较难找。如果事先就来到祠前，直接与他对话即可完成挑战。

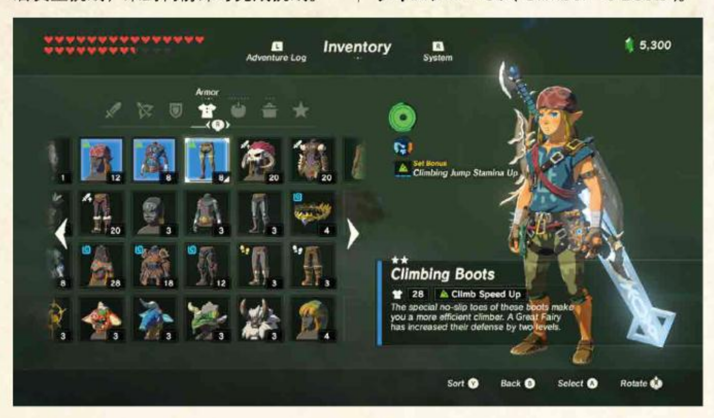
需要先净化龙。来到**ラネ－ル**山（Mount Lanayru）山顶的知惠の泉（Spring of Wisdom）附近会发生剧情，之后需要用弓箭把病龙身上的 4 个大眼球射爆。每射爆一个，病龙就会开始移动，利用滑翔等各种手段追上去。4 个眼球射爆之后会自动返回泉中，最后对准龙的眼睛射一发，它会落下一个鳞片。把鳞片扔入泉水中，祠就会出现。

祠内既无解谜也无战斗，直接拿宝箱走人。宝箱里是冰雪の枪。

85 ター・ノ・アの祠 Tahno O'ah Shrine

关系到祠挑战"三本杉の秘密(Secret of the Cedars)",与ハテノ村(Hateno Village)的クレ－ヴィア(Clavia)对话后发生挑战,来到祠前即可完成挑战。

祠在半山腰的一个山洞里,需要炸开洞口的岩石。没有谜题,直接拿完宝箱走人。宝箱里是攀登装的最后一件:クライムシュ－ズ(Climber' s Boots)。





オルディン地方 Eldin

一说到这个名字,感觉连空气都热了起来。不是所有人都喜欢这种高温的环境,而地图上那看似车轮一般的熔岩带也令人害怕。要想到这里来,可得买上一套石棉衣,另外身上千万不要带木头做的东西哦。图中的塔是オルディンの塔(Eldin Tower)。



86 ミ-ロ・ツヒの祠 Mirro Shaz Shrine

开启左边的宝箱可以获得铁锤,击打右边的机关会不断掉下石球。先定住石球,之后用铁锤击打5下,方向要保持笔直,这样石球就会正好入洞,从而开启左边的门。

之后定住方形的石块,用铁锤击打4下,这样力度正好能撞下石板形成斜坡,这样就可以过关了。不过如果从终点左边的小道进去,坐升降台来到下层,会来到一个和起点类似的地方。这里左边的宝箱还是铁锤,右边仍有石球机关。这回需要掌握好力度将石球击打入洞,以片手剑为例,需要连击11下,其他武器大家可以自行摸索。石球入洞之后会开启左边的门,里面的宝箱是古代の巨大なコア(Giant Ancient Core)。

87 タ・ム-ルの祠 Tah Muhl Shrine

关系到祠挑战"马宿の风景画(A Landscape of a Stable)",从山麓の马宿(Foothill Stable)的サンフ(Mayro)处触发,不过只要发现这个祠就算完成了。

非常简单的一个祠,只要用火把能烧的东西如植物、木箱统统烧掉就可以了。4个宝箱中,一个是オパ－ル(Opal),另一个是石打ち,剩下两个在关闭的门里。这里需要先烧掉墙上的植物,这样就能把旁边的宝箱烧掉,里面是小钥匙,用磁铁取得后开门,就可以获得第4个宝箱,里面是ルビ－(Ruby)。

88 モア・キシトの祠 Mo'a Keet Shrine

一开始的通道用时间停止通过。接下来用磁铁把右边的铁球吸过来,用铁球顶住左边通道的大量石球,这样就可以来到终点。这个祠有两个宝箱,一个在铁球通道的尽头,另一个在起点右边,往天花板看能看到可以炸开的石块。这些石块可以用铁球砸开,也可以用爆炸箭直接射爆。两个宝箱里分别是骑士の剑和ルビ－(Ruby)。

89 サ・ダ-ジュの祠 Sah Dahaj Shrine

非常简单的一个祠,只要用火把所有植物都烧掉,终点和宝箱都会出现。宝箱里是王家の弓。

90 キュ・ラムヒの祠 Qua Raym Shrine

这个祠里有两个天平机关,利用两边承重不同来解谜。首先用火箭烧掉中间天平上的木箱,这样就能取得宝箱里的小钥匙。用小钥匙开门后,门里有3个大铁箱,这样就可以用来任意摆弄天平了。首先利用天平取得左边高台上的宝箱,里面是王家の两手剑。接下来利用天平到达头上有针刺的高台上,就可以过关了。因为原理比较简单,这里就不多说了。

91 シモ・イトセの祠 Shae Mo'sah Shrine

1. 点火把上方木平台上的桶烧下来,压住机关开门。

2. 进门后左边宝箱有岩砕き,右边干掉3个小守护者后宝箱里有ルビ－(Ruby)。

3. 走入斜坡,踩机关后出现吊灯。利用磁铁形成摆荡,点燃墙上的植物,让石球滚至门前。机关下面有宝箱,里面是冰の矢 ×10。

4. 往深处走,踩另一个机关后开门,石球滚入齿轮,这样前面的门会打开。请抓紧时间进门,如果失败就再踩一次机关开门。

5. 进门后有宝箱,里面是小钥匙。利用小钥匙开门,会来到一个类似起点的地方。踩正前方的机关后会出现两个灯,点火烧掉植物,用掉下来的桶压住地上的机关开门,前方就是终点。

92 ショラ・ハの祠 Shora Hah Shrine

在岛腹的洞里,沿着轨道进入。解法如下:

1. 用磁铁举起有刺的平台后通过。

2. 分岔路先走左边,用磁铁控制两个平台取得宝箱里的王家の弓。之后用松明传火,把熄灭的灯座点燃,这样门就会打开。

3. 在门里还有另一个灯座需要点火,注意不要让火把被水浇熄了。这里传授一下很少会用到的技巧,拿火把时按住Y键,可以改变拿火把的姿势。点火之后旁边出现升降台。

4. 用木箭带火后射中升降台上的另一个灯座,熔岩中会升起新的道路。

5. 从新路前进,踩了机关后会出现一个巨大的刺球。待其滚开后从其来路前进,这里有4个小守护者,还有两个宝箱,里面是火炎の大剑、古代の巨大なコア(Giant Ancient Core)。之后点燃门边的火,门就会打开。

6. 下一个场景会有3个灯座,其中有两个点火之后就会自动出水。因此你需要先定住其中一个,之后再将3个灯座全部点燃,这样门就会打开。

7. 接下来需要用带火的木箭同时射中两个左右移动的灯座,只要等它们同时来到中央时一箭射过去即可。成功后会出现上升气流。

8. 之后还有两个灯座,继续点火。然后利用上升气流取得左右的宝箱,里面是100元和森人の剑。接下来定住喷水口,然后用磁铁把带灯座的平台移到另一边。

9. 前方有3个小守护者,全灭之后,往前有宝箱,里面是冰の矢 ×10。

10. 最后面对一圈灯座,当然是长按Y键发动带火的回旋斩啦。将灯座全部点燃后就离过关不远了。比较神奇的是,只有在这个区域才能使出带火的回旋斩。

93 ダカ・カの祠 Daqa Koh Shrine

利用中央的弹簧床加滑翔,可以来到中间的石块上。之后在最高点利用滑翔取得远处高台上的宝箱,里面是100元。而当石块跳至最高点时将石块定住,就可以进终点过关了。

94 ケハ・ラマの祠 Kayra Mah Shrine

需要完成祠挑战"弟はいずこ(A Brother' s Roast)"。与ゴロンシティ(Goron City)的ブレ－ドン(Bladon)对话后触发挑战,之后来到マルゴ池(Gorko Lake)西南的坑道,具体位如图所示。在坑道里见到了ゴングロン(Gonguro),对话后前往离此处不远的西南方的トロコ崖(Gortram Cliff),在这里会看到很多类似肉类的岩石。举一个这样的岩石回去见ブレ－ドン(Bladon),就可以完成挑战了。不过返回的路上不仅有不少敌人,而且还有巨大的落石,

要小心。

祠里十分简单，只有一个大斜坡，上面不时会有大小刺球滚下来。途中右边的凹侧有宝箱，里面是ルビー（Ruby）。在出口左边的平台上有另一个宝箱，里面是バクダン矢 ×5。来到最顶端后就可以过关了。



95 グ・アチト-の祠 Gorae Torr Shrine

需要完成祠挑战“ゴロンのド根性ガケ（The Gut Check Challenge）”。来到祠所在地后，入口被一个NPC拦住了，与他对话后花20元就会开始挑战。挑战的目标是在3分钟内爬到顶点同时收集至少100元。如果林克拥有攀岩套装而且耐力槽足够长的话，这个挑战可以说是毫无难度。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是冰雪の大剑。

96 キト・ワワイの祠 Ketoh Wawai Shrine

需要完成祠挑战“暗黒の试练（Shrouded Shrine）”。来到祠所在的区域后，发现是ドイブラン遗迹（Thyphlo Ruins），靠近后就会自动触发挑战。此时玩家的视野一片漆黑，如果带有火把的话会好很多。如果没有火把，装备一些能发光的武器也是可以接受的。挑战的目的是在这个状态下击败独眼巨人，推荐将雷达设为青独眼巨人，这样会好找很多，而独眼巨人的鼾声也是不错的向导。快靠近时请换上忍者装，尽量在其睡眠的情况下将它击败，不然在如此环境下作战是比较困难的。击败独眼巨人后捡起它掉落的球，将其放入不远的台座，祠就会出现。

祠中既无战斗也无解谜，宝箱里是古代のコア（Ancient Core）。

アッカレ地方 Akkala

这个区域是整个地图的东北方，气温适宜，面朝大海。漩涡状的半岛以及连锁的浮岛都是令人啧啧称奇的美景，不过如今这些地方被魔物占据了，没有两把刷子可去不了。图中的塔是アッカレの塔（Akkala Tower）。



97 ヅナ・カイの祠 Zuna Kai Shrine

关系到祠挑战“ドクロの左目（The Skull's Eye）”，与アッカレ古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab）的ジェリン（Jerrin）对话后触发，只要来到祠前就算完成。祠在骷髅池的最上面，需要从高处利用滑翔才能抵达。

祠里既无战斗也无解谜，宝箱里是火炎の剑。

98 トゥ・カロの祠 Tu Ka'loh Shrine

需要完成祠挑战“孤岛の试练（Trial of the Labyrinth）”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。还是直接爬上顶部，然后参照附图的位置，不过跳下去后还要在内部走一段路才能来到祠前。这个迷宫里有非常多的守护者，不过完全可以不管。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の兜（Barbarian's Helm），直接过关。



99 ツツア・ニマの祠 Tutsuwa Nima Shrine

关系到祠挑战“力の泉の言い伝え（The Spring of Power）”。此挑战在ヒガッカレ马宿（East Akkala Stable）与ノボタン（Nobo）对话后触发，来到祠所在地后发现原来是力之泉。只要往水中放入一颗火龙之鳞（オルドラのウロコ），就可以完成挑战并让祠出现。

祠里是与极位守护者的战斗，场地上有水，所以难度不大。宝箱里是火炎の枪。

100 カツ・トサの祠 Katosa Aug Shrine

比较简单的一个祠，调查控制台后，要用陀螺仪操作控制铁锤将球打入洞，成功之后就会出现移动平台，从而来到终点。在终点后面别有天地，这里又需要控制铁锤。这回要往左上方稍微用力击打铁球，成功入洞后会出现另一个移动平台，从而获得宝箱里的冰雪の大剑。

101 ジズ・カフィの祠 Ze Kasho Shrine

第一个机关需要用陀螺仪控制面板，造出一条没有刺的通道来；第二个机关比较简单，用武器击打水晶柱就可以通过激光阵，不过在出口右边高台上有个宝箱，需要在机关开启的途中跳到旋转的高台上，之后再用滑翔取得。里面是银鳞の枪；第三个机关是用陀螺仪控制3个球分别压住3个机关，稍微考验玩家的手感，可能需要练习一下。

102 リタ-・ズモの祠 Ritaag Zumo Shrine

这个祠在漩涡状的マキュ－ズ半岛（Rist Peninsula）正中央，不过直接去是不行的。来到半岛东南的遗迹处，会看到水池里有个石球。你需要举着这个石球，一直跑到半岛正中央，然后放入底座，这样祠就会出现。另外在水池前有个石碑，调查后就会触发祠挑战“渦巻の中心へ（Into the Vortex）”。如果已进入祠，那么只要调查两次石碑即可完成挑战。路上有很多敌人，都是可打可不打的。一个小秘诀是晚上来，因为有两个套装会增加夜间移动速度的效果，能方便不少。

祠里既无战斗也无解谜，宝箱里是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core）。

103 ダヒ・シ-ノの祠 Dah Hesho Shrine

里面是与序位守护者的战斗，场地上有柱子，没有难度。宝箱里是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core）。

104 カ・ム-の祠 Kah Mael Shrine

在チクルン岛（Tingel Island）的地上有一块大铁块，先将其定住后用武器击打，移走之后下面就是祠。

站在天平左边，用弓箭将空中吊着平台的两个绳子射断，这样大铁箱就会落下来把玩家高高弹起。利用滑翔就可以来到终点过关了，不过这个高度还不够取得宝箱。只要换个位置，玩家爬上天平右边，然后用磁铁抓住大铁箱高高砸下，就可以弹起滑翔到宝箱旁了，里面是ダイヤモンド（Diamond）。



フィローネ地方 Faron

想体验南国风情，来这里准没错。吃不完的热带水果，下不完的雷阵雨，让人对它又爱又恨。对冒险者来说，在这里不仅要做好防雷准备，而且还要有足够的耐心。因为充沛的雨水实在是太不利爬山了。图中的塔是**フィロ－ネの塔**（Faron Tower）和湖の塔（Lake Tower）。



105 ヤ・ナ-ガの祠 Ya Naga Shrine

简单地说就是要把平台炸上去。先在平台上放一个方炸弹，然后在下面放一个球炸弹，这样先引爆球炸弹，然后马上切换方炸弹引爆，就可以把天花板炸开。之后在下面放一个球炸弹，人站在平台上，就可以直接弹上去了。这个祠的宝箱在上层的某个高台上，你需要先把弹入口的石块都清掉，之后再从下层弹一次，这样就可以利用滑翔取得宝箱了。宝箱里是残心の小刀。

106 イオ・ソオの祠 Ishto Soh Shrine

观察一下能发现激光封锁了一个宝箱，这个激光发射器实际上是可以举起来的。把它放到左右移动的平台，这样就可以自动改变开关了，利用这一点就可以从来回变化的高台上经过，直到终点。宝箱里是**トパ－ズ**（Topaz）、古代**のコア**（Ancient Core）。

107 シ・タタンケの祠 Shoqa Tatone Shrine

需要完成祠挑战"**ガ－ディアンを**见**たい**！（Guardian Slideshow）"。来到祠的位置后只看到一个底座，旁边的火堆处有一个妹子。与她对话后触发任务，目的是要拍下3种守护者的照片。去海拉尔王城能拍到两种，分别是天上飞的



飞行型，以及地上会动的移动型。然后随便找一个有守护者杂兵（不能是单挑战）的迷宫，拍一下守护者杂兵，这样3张照片就凑齐了。把照片给妹子看之后，妹子就会把球让出来，把球扔进洞，祠就会出现。

祠里是与中级守护者的战斗，难度不大。宝箱里是王家**の**剑。

108 カオ・マカの祠 Ka'o Makagh Shrine

首先用磁铁把门拉开，之后左边门前有石块可以炸开，进去之后有宝箱，里面是旅人**の**弓。从这里把铁门拆开，之后利用铁门搭桥过关。中央平台的最上方还有一个宝箱，可以用磁铁吸下来，里面是**オパ－ル**（Opal）。要特别注意的是，中央平台下部的背面，有一个隐藏的铁块可以用磁铁拉出来，拉出来之后里面有300元，这个宝箱比较难找。另外左右两侧各有一个守护者，不过是最弱的那种，可直接秒。

109 プマ・ニットの祠 Pumaag Nitae Shrine

和初级守护者的战斗，宝箱里是**ブ－メラン**。难度不大。

110 シ・クチョフの祠 Shae Katha Shrine

这个祠位于勇气**の**泉（Spring of Courage），要想开祠需要完成祠挑战"大蛇 食**らいし**龙（The Serpent's Jaws）"，目的是往泉中投入一枚雷龙的鳞（**フロドラのウロコ**/Farosh's Scale）。

祠里既无挑战也无战斗，宝箱里是雷电**の**枪，拿完直接走人。

111 シベ・ニャスの祠 Shee Venath Shrine

位置在山顶，要爬比较久。谜题答案其实是山对面的**シベ・ニ－ロの**祠（Shee Vaneer Shrine）的初期配置。

先坐电梯来到高台，这样正前方能看到一个5×5的格子。我们按由远及近的顺序划为5行，最远为1行，最近为5行；然后按左到右的顺序划为五列，最左为1列，最右为5列。这样靠近要打开的大门的洞就是1行3列，作为参考。将球放入3行1列、1行2列、4行3列、2行4列、5行5列，就可以过关了。宝箱里是散打**の**枪，位置与电梯隔墙相对，比较隐蔽，利用滑翔取得。

112 シベ・ニ-ロの祠 Shee Vaneer Shrine

位置在山顶，要爬比较久。谜题答案其实是山对面的**シベ・ニャスの**祠（Shee Venath Shrine）的初期配置。

先坐电梯来到高台，这样正前方能看到一个5×5的格子。我们按由远及近的顺序划为5行，最远为1行，最近为5行；然后按左到右的顺序划为五列，最左为1列，最右为5列。这样靠近要打开的大门的洞就是1行3列，作为参考。将球放入2行1列、3行2列、5行2列、4行4列、1行5列，就可以过关了。宝箱里是无心**の**大剑，位置与电梯隔墙相对，比较隐蔽，利用滑翔取得。

113 トト・イサの祠 Toto Sah Shrine

祠在一个河边的山洞里，洞口用炸弹炸开。洞口前可以直接站立，游过去放炸弹即可。

进去之后有一个陀螺仪控制的开关，利用开关转动平台，把反面的宝箱转上来，里面是护心**の**盾。第2个开关，只要把平台摆为一条直线并调整一下高度即可。第3个开关首先要把反面的宝箱转上来，里面是钥匙，可以打开通往终点的门。之后调整一下角度，就可以通过高低差滑翔到门前，用钥匙开门后过关。

114 ショダ・サ-の祠 Shoda Sah Shrine

祠在瀑布后面。非常简单的祠，左右各有一个开关，关系到弹射台的启动。只要利用弹射台把球准确弹到水中平台的洞里即可。左边的平台入洞后会出现一个宝箱，里面是钥匙，可以直接打开通往终点的门。右边的平台入洞后会出现另一个宝箱，里面是冰**の**矢 ×4。

115 キュカ・ナタの祠 Qukah Nata Shrine

来到祠的位置后，发现祠已经变成废墟了。与祠旁边的音乐家对话，触发祠挑战"稻妻が开く试炼（A Song of Storms）"，你需要让祠被雷劈一下，这样就会让祠的功能恢复。只要丢一把金属武器到祠的顶部，然后等雷来劈就可以了。如果没有触发祠挑战就直接恢复祠的话，再和音乐家对话就能直接完成这个祠挑战。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是**ラバ－タイツ**（Rubber Tights）。

116 サイ・ウ-トの祠 Shai Utoh Shrine

这个祠的入口是隐藏的，你需要来到马宿所在地面后炸开洞口一堆乱石才能看到。这个祠难度不大，主要就是静止斜坡后通过，通过第二个斜坡后能找到旅人**の**剑的宝箱，之后来到最终谜题时利用磁铁吸住宝箱，将其升到最高砸下来，这样就可以利用冲力让林克弹起老高，从而获得出口对面的宝箱，里面是古代**のコア**（Ancient Core）。之后直接过关就可以了。

ハイラル大森林 Great Hyrule Forest

这里是整个海拉尔大陆最神秘的地方，它的惟一入口在森林东南的迷幻之森。试图从其他地方进入这片森林的人，都会被神秘的力量吸引到迷幻之森。这里是众多妖精的栖息地，如果乱跑的话一样会被强制遣返。



117 キヨ·ウ-の祠 Keo Ruug Shrine

这个谜题看起来似乎挺复杂，其实原理很简单。先来看看机关分布，左右两侧各有10个洞和2个球，每个洞纵向有一个星座图，横向有一个灯座，星座图的图案和灯座上灯的数量各不相同。然后抬头看向终点正上方，会看到一个绘有很多星座的大图，你要做的就是准确指出在这个图中每个星座各有几个。举个例子，最小的星座（只有3颗星的那个）在这幅大图上有5个，那么你就应该填5。观察之后不难发现，最小的星座对应的是最左边那一列，这样你就往5盏灯的那个洞里放一个球。按这个原理，以面向星座大图为准，从左往右依次放入5、3、1、2，即可打开通往终点的门。

进门后先别急着过关，回头看还能看到另外一个星座图。如法炮制，以面向星座大图为准，从左往右依次放入4、2、2、1，即可开启宝箱所在的门，宝箱里是骑士の两手剑。

118 ダ·チョカヒの祠 Daag Chokah Shrine

需要完成祠挑战“はじめての しれん（The Lost Pilgrimage）”，从コログの森（Korok Forest）西北方出去，与タッチオ（Tasho）对话后开始挑战。挑战的目的是跟随前面的トッチ－（Oaki）行动，但不能被其发现。如果林克已经拥有忍者装就没有难度，只要保持距离移动，基本不会被发现。需要注意的地方有两处，一是从倒下的大树中间通过后不久，トッチ－（Oaki）一定会往回跑；二是快到终点时会遇到一只狼，在其嚎叫时就果断用弓箭狙杀，不然挑战一定会失败。来到祠前挑战就算成功。

祠里既无战斗又无解谜，宝箱里是古代のコア（Ancient Core）。

119 クン·シダジの祠 Kuhn Sidajj Shrine

需要完成祠挑战“操りの力のしれん（Trial of Second Sight）”。在コログの森（Korok Forest）西南的出口与森之精灵对话会触发这个事件。接下来在森林中需要以树洞里的巨大矿石作为路标前进，需要调出磁铁来认路。这样一路前进，在一处有敌人的地方，高处中央有一个很醒目的生锈盾牌（错びた盾）。把盾牌放到两个火把中间的树洞里就会出现一个宝箱，之后用磁铁把宝箱放到木筏上，然后把宝箱放到另外一处两个火把中间的树洞里，就可以让祠出现了。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core），拿完直接走人。



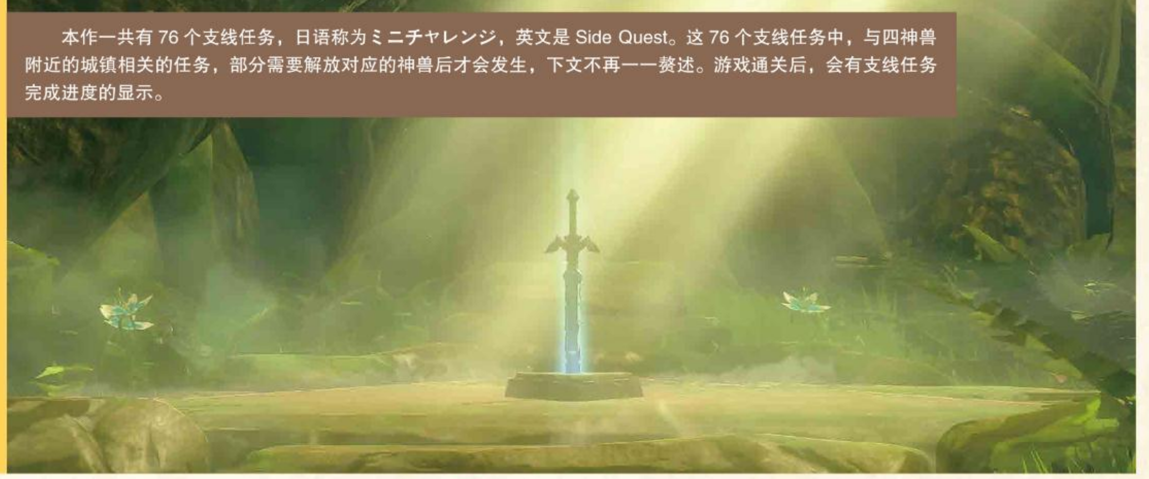
120 マ-ム·ラノの祠 Maag Halan Shrine

需要完成祠挑战“燃えずのしれん（The Test of Wood）”。从コログの森（Korok Forest）东北方的出口出去，这条道路在给你扩容背包的ボックリン（Hestu）背后，比较难找。在出口与ダミダミ（Damia）对话，身上的武器、弓、盾背包要有一个空位，这样才能开始挑战。挑战的目的很简单，来到祠前。路上敌人很多，沼泽要用冰柱通过。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core），拿完直接走人。

全76个支线任务攻略

本作一共有76个支线任务，日语称为ミニチャレンジ，英文是Side Quest。这76个支线任务中，与四神兽附近的城镇相关的任务，部分需要解放对应的神兽后才会发生，下文不再一一赘述。游戏通关后，会有支线任务完成进度的显示。



双子马宿周边 Dueling Peaks Stable

1 大盗贼ラムダの财宝 MISKO,THE GREAT BANDIT

与双子马宿（Dueling Peaks Stable）的ドミダク（Domidak）等二人对话，之后支付100元换取财宝的情报。接下来沿着河一直南下，来到尽头后会看到一个小瀑布。此处附近有トト·イサの祠（Toto Sah Shrine），具体可以参见地图上林克此时的位置。顺着瀑布往上爬，在半山腰会看到一堆可以炸开的岩石，炸开之后有个山洞，里面有不少宝箱，打开之后即可完成这个支线任务。



2 野生马を捕まえて WILD HORSES

与双子马宿（Dueling Peaks Stable）的フッサレン（Rensa）对话（他会站在马屋门口），选择第一项会开始挑战，目标是2分钟内骑一匹野马回来见他。如果有忍者装的话就没有难度了，时间也是绰绰有余，就算干掉周围碍事的敌人都来得及。从背后悄悄靠近野马后按A键强行骑上去，根据马的种类有可能要连按L键来驯服它。成功之后骑回去，在马背上按住L键不放再按A键，即可与他对话。奖励是50元。

3 大事なマラカス THE PRICELESS MARACAS

从双子马宿（Dueling Peaks Stable）沿着大路向北，往カカリコ村（Kakariko Village）方向走，其中在一棵树下能看到一个长得像树的家伙ボックリン（Hestu），位置参见附图。与它对话后即可开启这个支线任务。这个支线任务由于关系到用种子扩充背包，所以推荐在主线阶段就完成。任务本身没什么难度，只要按照ボックリン（Hestu）的提示把怪物巢穴里的敌人全灭，就可以从宝箱中找到ボックリンのマラカス（Hestu’s Maracas），把这个道具交给他就算完成了。





カカリコ村周边 Kakariko Village

4 消えた コッコちゃん FLOWN THE COOP

非常有名的捉鸡任务。与**カカリコ**村(Kakariko Village)的**ボガ－ド**(Cado)对话触发任务，目标是帮他找回走失的7只鸡。这7只鸡全部分布于村子里，有两只要稍加注意。一只在防具店的房顶上，另一只躲在田里，不过白天进去的话会被守在一旁的老婆婆怒骂，因此要等到晚上她离开的时候再来捉鸡。找回来的鸡还要扔进鸡舍里才算完成，全部找完后与委托人再次对话即可完成任务，奖励是50元。



5 燃える矢じりで貫いて ARROWS OF BURNING HEAT

委托人是**カカリコ**村(Kakariko Village)杂货铺的**セロ－ラ**(Rola)，奖励是20元。先与杂货铺老板对话，注意村子里有两个杂货铺，别弄错了。之后用火箭把村中女神像后面的4个火台点燃，搭上木箭靠近火堆即可让箭带火。全部点燃后回来对话即可完成。

6 ココナ'sキッチン KOKO'S KITCHEN

委托人是**カカリコ**村(Kakariko Village)的少女**ココナ**(Koko)，白天她会出现在一口锅旁，与之对话后即可触发料理相关的系列任务。这个系列任务一共有4个，完成前一个才会出现下一个。任务的完成方法大同小异，都是要把对应的食材交给她，如果此时林克身上就有的话，可以直接交给她。

第一个任务要交的食材是**ゴ－ゴ－ニンジン**(Swift Carrots)，也就是红萝卜，在村中的杂货铺里就有售。作为回报，她会把做出来的料理：**ゴ－ゴ－野菜クリ－ムス－プ**(Hasty Veggie Cream Soup)送给林克。

7 ココナ'sキッチン2 COOKING WITH KOKO

系列任务第二弹。这次要交的食材是**ヤギのバタ－**(Goat Butter)，同样在村中的杂货铺里就有售。作为回报，她会把做出来的料理：**リンゴバタ－**(Hot Buttered Apples)送给林克。

8 ココナ'sキッチン3 KOKO CUISINE

系列任务第三弹。这次要交的食材是**ケモノ**肉(Raw Meat)，也就是兽肉，打死野猪等初期常见的走兽后就可以获得。作为回报，她会把做出来的料理：**カチコチ肉詰めカボチャ**(Tough Meat-Stuff Pumpkin)送给林克。

9 ココナ'sキッチン4 KOKO'S SPECIALTY

系列任务第四弹。这次要交的食材是**ガンバリバチのハチミツ**(Courser Bee Honey)，也就是蜂蜜，在**はじまりの**台地(Great Plateau)的树上有较高几率找到蜂巢，将其射落之后即可回收蜂蜜。作为回报，她会把做出来的料理：**がんばりハチミツリンゴ**(Energized Honeyed Apple)送给林克。

10 プリコと游ぼ！ PLAYTIME WITH COTTLA

晴朗的白天，与在**カカリコ**村(Kakariko Village)里到处乱跑的小孩**プリコ**(Cottla)对话，选择第一项与她一起玩游戏，即可触发这个支线任务。选择第一项是找她，她会躲在茵帕的房子或商店的后面；选择第二项则只要与四处乱跑的她再次对话即可。无论选择哪个，完成之后她都会送给林克岩盐(Rock Salt)作为奖励。

11 ホタル ノ ヒカリ BY FIREFLY'S LIGHT

这个支线任务要先完成**カカリコ**村(Kakariko Village)的部分支线任务后才会出现。委托人是某间房子里的**ラズリ**(Lasli)，时间限定为夜晚，奖励是50元。对方表示想看**シズカホタル**(Sunset Firefly)，即萤火虫。萤火虫会出现于晴天的夜晚，在村子里就能抓到不少。抓到之后在房子里放出5只来即可完成任务。

ハテノ村周边 Hateno Village

12 ホタル ノ ヒカリ器の操者 THE STATUE'S BARGAIN

在**ハテノ**村(Hateno Village)西边入口附近的小山背后，能找到一个恶魔石像。与之对话后，它可以花100元回收林克的1颗心或1段耐力槽，之后林克再花120元可以将回收的心或耐力槽要回来，而且能够自由转化。这样就等于说花20元即可完成心和耐力槽的1次转换。只要完成一次这样的步骤，即可完成这个挑战。利用这一招可以自由调整林克的数据。

13 幼き武器マニア THE WEAPON CONNOISSEUR

晴朗的白天，在**ハテノ**村(Hateno Village)中与来回疯跑的熊孩子**ナブ**(Nebb)对话，他会要求林克展示各种武器。这是一个非常坑爹的任务，因为这个熊孩子的要求可谓天马行空，建议玩家尽早触发这个任务，这样在获得熊孩子想看的武器后就来验收，会节省不少时间。下面会为大家介绍最速的解法。

①旅人の剑/Traveler's Sword

前往**カカリコ**村(Kakariko Village)，在村中东边的瀑布里能找到这把武器，位置详见附图。有了这把武器之后回去见熊孩子，他会给你20元，并要求看下一个武器。



②ファイアロッド/Fire Rod

推荐前往海拉尔王城东边、**ナミカ・オズの祠**(Namika Ozz Shrine)的东南，位置详见附图。从祠到该地点的途中，会随机刷出拿各种魔杖的敌人，我们现在需要的是火杖。有了这把武器之后回去见熊孩子，他会给你20元，并要求看下一个武器。另外如果单纯只是为了火杖的话，传送至森林の塔(Woodland Tower)吊打塔下的火法师会更快。



热门攻略

攻略透解

塞尔达传说 荒野之息

③モリブリンバット/Moblin Club

推荐前往はじまりの台地（Great Plateau）西北方的吊桥，位置详见附图。这里会看到不少モリブリン（Moblin），将其消灭后就可以获得需要的武器。另外这里有时还会出现忍者，不妨顺手一起消灭，因为后面也会要到他身上的武器。有了这把武器之后回去见熊孩子，他会给你 50 元，并要求看下一个武器。



④二连弓/Duplex Bow

这种武器在忍者身上比较常见，因此推荐前往剧情中一度拜访过的イーガ団のアジト（Yiga Clan Hideout）。干掉忍者弓箭手后就可以获得二连弓。另外下一把武器是风斩り刀（Wind-cleaver），这同样是忍者的武器，因此推荐顺手一起获得。熊孩子看了二连弓之后会给 50 元，然后要求看下一个武器。

⑤风斩り刀/Windcleaver

同样是在忍者身上获得，熊孩子见后熊颜大悦，赏了林克 100 元，然后要求看下一个武器。

⑥ガーディアンアクス+/Ancient Battle Axe+

这是守护者的武器，推荐传送到上面提到过的ナミカ·オズの祠（Namika Ozz Shrine），干掉中位守护者后即可获得这把斧头。之后拿回来见熊孩子，他会给林克 100 元，然后要求看下一个武器。

⑦冰雪の枪/Frostspear

推荐传送到地图上西北角的ミヨス·シノの祠（Mozo Shenno Shrine），往西飞会看到一个巨大的雪骷髅头巢穴，里面的敌人就有拿这把武器的。位置详见附图。熊孩子这次会给林克 300 元，然后要求看最后一个武器。



⑧古代兵装·剑/Ancient Short Sword

最后的武器在アッカレ古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab）用钱和素材购买。熊孩子心满意足之际，会给林克一个ダイヤモンド（Diamond）。至此这个坑爹的任务终于完结了。

14 爱しの人が望む物 A GIFT FOR MY BELOVED

与**ハテノ**村（Hateno Village）旅店门口的**マンサク**（Manny）对话，他想送给自己喜欢的人礼物却又不知道对方喜欢什么。进入旅店从柜台侧面与女老板**ツキミ**（Prima）对话，之后再回来与**マンサク**（Manny）对话，他就会让林克帮忙找 10 只**ガンバリバッタ**（Restless Cricket）。这种蚂蚱分布于**ハイラル**平原（Hyrule Field）各处，一般要砍掉草后才容易发现，一旦发现就会逃走，建议是拿单手武器使用回旋斩后回收。去**ハテノ**古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）北边山下的那片森林就能找到不少。把 10 只蚂蚱上交后即可完成任务，报酬是 100 元。

15 にっくきヒツジ泥棒 THE SHEEP RUSTLERS

与**ハテノ**村（Hateno Village）牧场里的**トコユ**（Koyin）对话后接过讨伐偷羊贼的任务，之后将目的地设置为任务点，地图上显示为村子东南的海边。从研究所直接飞过去，在空中会看到该地点有篝火，落下后将这里的敌人全灭并回收宝箱，就可以回村交差了。顺带一提的是这里还能看到怪物将偷来的绵羊圈养起来。任务的回报是 10 瓶新鲜牛奶（Fresh Milk）。

16 解放 さらなる力 SLATED FOR UPGRADES

当在主线任务中开启了希卡石板的照相功能后，与**ハテノ**古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）的**プルア**（Purah）对话会追加这个支线任务。之后在这里可以强化解谜道具，只要玩家收集够对应的古代素材即可，具体如下：

强化项目	所需素材	升级效果
シ-カ-センサ-+（Sheikah Sensor +）	古代のネジ（Ancient Screw）×3	可以探索图鉴上登录的内容
リモコンバクダンR（emote Bomb +）	古代のシャフト（Ancient Shaft）×3	炸弹的威力变大，冷却时间变短
ビタロック+（Stasis +）	古代のコア（Ancient Core）×3	可以静止敌人的行动

17 ウツシエとシ-カ-センサ- SUNSHROOM SENSING

完成任务 16 后，与**ハテノ**古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）的**シモン**（Symin）对话会追加这个支线任务。任务的目的是拍摄**ポカポカダケ**（Sunshroom）的照片，这种蘑菇在研究所外就能找到。把照片给**シモン**（Symin）看过之后，他要林克帮忙找 3 株这种蘑菇。除了在研究所外，研究所北方山下的那片森林里也能找到不少。完成此任务除了可以获得 3 个**マックストリュフ**（Hearty Truffle）外，更重要的是能开放购买图鉴的功能。注意购买图鉴时并不能自由选择开放哪个项目，也不能将已经拍摄的图鉴照片替换为官方版本。由于官方版本的照片十分标准，远胜玩家自己的随手一拍，所以对于追求美感的玩家来说，强烈建议全部购买官方版本。

18 幸せを运ぶ匠 HYLIAN HOMEOWNER

在**ハテノ**村（Hateno Village）的**タルホ**池（Firly Pond）南，过桥后会看到一间空房子。与长得像人妖的**サクラダ**（Bolson）对话，会触发此支线任务。之后等这货很销魂地坐下来后，可以用 30 个**薪の束**（Wood）加 3000 元的代价，买下这间空房子。之后再花 1500 元把所有的家具、装饰、外观都买下来之后任务就完成了。自己的家里除了可以免费睡觉之外，还可以最多放 3 种武器、3 种弓、3 种盾在家里，算是变相的装备库。完成此任务后，还能触发“**羽ばたけ！サクラダ**工务店（FROM THE GROUND UP）”的支线任务。

19 羽ばたけ！サクラダ工务店 FROM THE GROUND UP

这个任务虽然算在**ハテノ**村（Hateno Village）里，但实际上要完成的话得去**アッカレ**地方（Akkala）的**イチカラ**村（Tarrey Town），与**エノキダ**（Hudson）对话。这个任务的流程较长，具体如下：

1. **エノキダ**（Hudson）索要 10 个**薪の**束，交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是**ダ**的大力士。注意英文版中变成了需要找名字中最后是 son 结尾的人，下同。

2. 去**オルディン**地方（Eldin）的南采掘场（Southern Mine），夜晚与**グレーダ**（Greyson）对话，他就会前往村子。

3. 回**イチカラ**村（Tarrey Town），**エノキダ**（Hudson）索要 20 个**薪の**束（Wood），交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是**ダ**的女士。

4. 去**ゲルド**地方（Gerudo）的**カラカラバザール**（Kaza Kaza Bazaar），白天与**パウダ**（Rhondson）对话，她就会前往村子。

5. 回**イチカラ**村（Tarrey Town），**エノキダ**（Hudson）索要 30 个**薪の**束（Wood），交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是**ダ**的鸟人。

6. 去**ヘブラ**地方（Hebra）的**リトの**

村（Rito Village），白天与女神像附近的ペーダ（Fyson）对话，他就会前往村子。

7. 回**イチカラ**村（Tarrey Town），**エノキダ**（Hudson）索要50个**薪の束**（Wood），交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是**ダ**的人鱼神父。

8. 去**ラネ－ル**地方（Lanayru）的**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain），与2层的**カポ－ダ**（Kapson）对话，他就会前往村子。

9. 回**イチカラ**村（Tarrey Town）与**エノキダ**（Hudson）对话，他会让你把**サクラダ**（Bolson）请过来。

10. 前往**ハテ－ル**地方（Necluda）的**ハテノ**村（Hateno Village），与自己家前的**サクラダ**（Bolson）对话，他就会前往村子。

11. 回**イチカラ**村（Tarrey Town）与**エノキダ**（Hudson）对话，开始结婚仪式。

12. 结婚式后，与**エノキダ**（Hudson）对话，获得3个**ダイヤモンド**（Diamond）。

完成以上步骤之后，村子就算建设完成了。村中的商店会出售各种稀罕的商品，而在一间房子的二楼阳台上，还能找到一个隐藏的商人，他会出售一些曾经获得过的珍贵装备，这样就算这些装备消失也不愁没地方找回来了。另外与村子里的**サクラダ**（Bolson）对话后，他又会回到林克的家前（真是可怕）。







20 勇者の蓄え？ THE HERO'S CACHE

从**ハテノ**古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）笔直往南入海，会看到一根屹立于海中的石柱，上面有音乐家。具体位置请参见附图。与音乐家对话触发此支线任务，完成方法很简单：从这个石柱往东南的海中有一个宝箱，用磁铁吸上来之后打开，里面是300元，任务就算完成了。宝箱的位置距离石柱非常近，可以站在礁石上发动磁铁来观察。





ゾ-ラの里周边 Zora's Domain

21 メッセ-ジボトルの行方 SPECIAL DELIVERY

任务委托者**フィネ**（Finley）的地点在**愿いの**川边（Bank of Wishes），从**ラネ－ルの**塔（Lanayru Tower）往东来到河边就能看到，距离**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）有一定距离，可参见附图。对话后鱼人小妹妹会放出一个漂流瓶，林克的任务就是设法让漂流瓶抵达她的心上人处，这段旅程的终点可以参见附图2。虽然路途遥远，但是实际上只有3处需要林克出手帮忙。第一处是开始后不久，河上有木栅栏，需要用炸弹炸开；第二处是中途河流的分岔处，需要林克手动捡起漂流瓶放到正确的支流上；第三处临近终点，在一个巨大鱼骨的据点附近，有木栅栏和木桶等杂物挡在河中心，同样是需要炸开。注意漂流瓶受到攻击就会破损，这时就需要重新来过。当漂流瓶来到终点附近时会自动发生剧情，剧情后小姑娘的心上人就会离去。之后调出任务目标，来到**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）后能看到这两位幸福人儿，对话后即可完成任务。虽然报酬只有300元，但还是觉得很开心有木有！

22 飞び込みに目觉めた男 DIVING IS BEAUTY!

在**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）与一道小瀑布旁的**ノ－ル**（Gruve）对话，触发这个支线任务。之后换上**ゾ－ラの**铠（Zora Armor），直接从这道小瀑布跳下去。注意跳下去时按一次X键即可，这样林克会自动使出标准的跳水动作。成功之后会有剧情作为提示，之后靠近小瀑布按A键使用瀑布飞升，就满足了委托人的要求。落地后与其对话，获得5个**ゴ－ゴ－ハスの**实（Fleet-Lotus Seed）作为奖励。

23 ライネル调查 LYNEL SAFARI

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）的**フララット**（Laflat）。她会要求林克拍一张人马怪（**ライネル**/Lynel）的照片给她看，也就是主线任务中在雷兽山（Ploymus Mountain）顶收集雷箭时遇到的那个怪物，经过一次赤月后它就会复活。只要拍一张照片就可以了，不用将其打倒。把照片交给委托人后，获得游泳套装里的**ゾ－ラのすねあて**（Zora Greaves）。

24 雨ときどきカエル FROG CATCHING

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）的**ポンテ**（Tumbo）。她需要林克给她5只**ゴ－ゴ－ガエル**（Hot-Footed Frog），这种青蛙在雨天的**ラネ－ル**湿原（Lanayru Wetlands）周边比较容易找到。任务完成后的报酬是**ヨロイソウ**（Armoranth）。

25 ラルス池の巨人讨伐 THE GIANT OF RALLS POND

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）的**トルフォ－**（Torfeau）。委托内容是干掉**ラルス**池（Ralls Pond）附近的独眼巨人。这个池子位于**ゾ－ラの**里（Zora' s Domain）西南不远处，干掉巨人后回来交差即可，奖励是100元。

26 夜光石收集 LUMINOUS STONE GATHERING

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是ゾ－ラの里（Zora's Domain）的レト－ガン（Ledo）。他需要林克给他10个夜光石（Luminous Stone）。可以去シ·ジトの祠（Sho Dantu Shrine）和クイ·タッカの祠（Kuh Takkar Shrine）收集。完成之后他会给林克两个ダイヤモンド（Diamond）。而且今后可以找他接10个夜光石换1个钻石的比例来无限获得钻石。

27 流された嫁 A WIFE WASHED AWAY

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是ゾ－ラの里（Zora's Domain）的フ－キュ（Fronk）。他会请求林克帮忙寻找他失踪的老婆，不过他老婆跑得可真够远的，一直来到了湖の塔（Lake Tower）上面的ハイラル（Lake Hylia）湖中的ハイラル岛（Hylia Island）附近。传送到岛上之后，在东边的无名小岛上就能找到她，与其对话后就算完成任务了，奖励是5条ガンバリバス（Staminoka Bass）。



28 ゾ-ラの石碑を探して ZORA STONE MONUMENTS

此支线任务要在解放水神兽后才能触发，委托人是ゾ－ラの里（Zora's Domain）的ジア－ト（Jiahto）。任务的内容是调查10个石碑，位置都在ゾ－ラの里（Zora's Domain）附近，具体可参见附图，★即为石碑位置。不过这个石碑实际上是相当巨大的一块，而且碑前一定有两盏灯，所以不算太坑爹。10个石碑全部找齐后，屏幕右上角会出现任务更新的提示，这时再返回去见委托人就算完成了。奖励是ダイヤモンド（Diamond）。





湿原马宿周边

29 水底に沈むお宝 RIVERBED REWARD

与湿原马宿西北河边的イッソ－（Izra）对话，他会让林克帮忙把河里的宝箱弄上来看看里面有什么。只要用磁铁把宝箱吸上来就可以了，里面是王家の剑。之后与委托人对话就算完成任务。委托人的位置请参见附图。



ウオトリ-村周边 Lurelin Village

30 今日の晚御饭 WHAT'S FOR DINNER?

与ウオトリ－村（Lurelin Village）正在晒衣服的キキョウ（Kiana）对话，她会要求林克帮忙找ヤギのバタ－（Goat Butter）和マックスサザエ（Hearty Blueshell Snail）。前者可以参见支线任务7，后者就在这个村的海边就不难找到。把这两样东西交给大妈就算完成任务，会获得50元和一道料理。

31 海に沈んだ财宝 SUNKEN TREASURE

与ウオトリ－村（Lurelin Village）海边栈桥上的老人ロ－ゼル（Rozel）对话，把所有选项都选一遍，即可触发这个任务，接下来割断老人旁边木筏上的绳子，用芭蕉扇把木筏扇到如图所示的海中。这时发动磁铁会看到海中有4个宝箱，全部拉上来之后打开，里面是各种矿石。之后回去与老人对话，即可完成任务。如果觉得位置不好确认，可以将地图放至最大，会看到这里有3个小岛呈等腰三角形排列，宝箱的位置正好在其中心附近。



32 夺われた渔场 TAKE BACK THE SEA

与ウオトリ－村（Lurelin Village）的サバッキャ（Sebasto）对话后接过任务。将目的地设为此任务，就可以看到要前往讨伐的敌人位置，具体是西南的アマイソ海岸（Aris Beach）东的海中，是一个海上的据点。将敌人全灭之后就可以回去报告了，不过注意这个据点很大，容易漏过一些敌人。报酬是100元。

33 しのび草の君 A GIFT OF NIGHTSHADE

在**ウオトリ－村**（Lurelin Village）西边的**カ－ル山**（Tuft Mountain）上有一个心形的小池塘，放大地图后不难发现。来到这个心形池的旁边，与**ワビスケ**（Wabbin）对话，他会要求林克帮他找一朵**しのび草**（Blue Nightshade）。这种植物十分好找，如果身上没有的话就在西边的大湖边找。把花交给这个男子，胆小的他会要求林克帮他把花交给池子另一边的女士。照做之后林克就成功撮合了这两位，有趣的是这名男子最初只想给林克20元当报酬，在旁边的女士的威胁下才多给了100元。顺带一提的是这个场景非常美。





イクサイド马宿周边 Lakeside Stable

34 雷怖い THUNDER MAGNET

与**レイクサイド**马宿（Lakeside Stable）的**シミナ－**（Cima）对话，她会让林克调查最近打雷的原因。来到马宿最高处，会看到插着一把斧头。把斧头捡起来之后再与妹子对话，她会送你**ラバ－キャップ**（Rubber Helm）。



高原の马宿周边 Highland Stable

35 马に乘った荒くれ者 THE HORSEBACK HOODLUMS

委托人是**高原の马宿**（Highland Stable）的**ソエ**（Perosa）。在马宿北边有一群骑着马的敌人，把它们全部消灭后就可以回来报告了。对付这种骑兵，最好的办法就是用时间停止把它们定住，这样敌人会很帅地静止于空中，而胯下的马早就跑了。报酬是一根胡萝卜。

36 巨大马捕获作战 HUNT FOR THE GIANT HORSE

首先来到**フィロ－ネ**地方（Faron）的**湖の塔**（Lake Tower）南边，沿着地图上标出的道路前进，如图所示在尽头会看到一个地名：流镝马受付（Mounted Archery Camp）。在这里与**ステイヤ**（Straia）对话，会触发支线任务“巨大马捕获作战（Hunt for the Giant Horse）”。之后来到北方的任务指示点**オブババ草地**（Taobab Grassland），路途遥远，而且道中会遇到强敌，要特别小心。来到目的地后，会看到马群，其中有一匹卓尔不群的巨大马。同样是利用潜行从身后接近它，然后强行骑乘，耗光近三圈体力后才能成功驯服。之后把马骑回去与委托人对话，即可完成任务。接着继续把马骑回马宿，完成登录后巨大马就是你的啦！

巨大马不能加速，但本身速度就已经相当快，可以说是最实用的马。惟一的缺点是不能自定义外观。



ゲルドキャニオン马宿周边 Gerudo Canyon Stable

37 その马 买い取ります！ GOOD-SIZED HORSE

从**ゲルドキャニオン**马宿（Gerudo Canyon Stable）出发，骑着马（推荐骑一匹不要的马）沿着大道往东走，路上有巨石塞路，需要用静止后攻击的方法开路。一路来到如图所示的林克位置，会看到一位叫**ズッキ－**（Zyle）的行商，他因为丢失了马而寸步难行。和他商量后，林克决定以300元的价格把所骑的马卖给他，这样任务也完成了。



38 ゲルドキャニオン失踪事件 MISSING IN ACTION

与**ゲルドキャニオン**马宿（Gerudo Canyon Stable）的**ゴマナ**（Sesami）对话，他会要求林克帮忙寻找4名同伴。把目的地设为此任务，就可以得知大致的方位。这4位同伴全部位于高处的栈道上，任务给出的地点只是一个大致范围（靠近支线任务37的委托人位置），林克需要沿着层层栈道仔细寻找并消灭敌人。将同伴旁边的敌人全灭后与他对话，待其消失后就算是救出一人。四人全部得救后返回马宿与委托人对话即可完成任务，报酬是300元。

39 ゴ-ゴ-ダケ GoGo! RUSHROOM RUSH!

与**ゲルドキャニオン**马宿（Gerudo Canyon Stable）的**ピエル**（Pirou）对话，他会向林克索要55个**ゴ－ゴ－ダケ**（Rushroom）。这种紫色的蘑菇长在山壁上，获得起来殊为不易，而且55这个量也太大了。在这个马宿外面能回收十来个，另外在迷幻森林的商店可以一次购买4个，剩下的就得自己开着雷达四处寻找了。报酬是**ダイヤモンド**（Diamond），在马宿后面的宝箱里取得。



カラカラバザ-ル周边 Kaza Kaza Bazaar

40 暑さをしのぐ药 AN ICE GUY

和**カラカラバザ－ル**（Kaza Kaza Bazaar）的鸟人**ギネマ－**（Guy）对话，他需要**ひんやり药**（Chilly Elixir）。用**ヒンヤリヤンマ**（Cold Darner）＋任意魔物素材就能合成出这种防暑药，**ヒンヤリヤンマ**是蓝蜻蜓，可以直接从此地的行商人购买（就是那种背着个大背包、四处流浪的商人）。魔物素材就是打死敌人之后掉落的那些，比如蝙蝠翅膀等等。把药交给委托人就算完成任务。奖励是50元。





ゲルドの街周边 Gerudo Town

41 宝石はお好き？ TOOLS OF THE TRADE

与ゲルドの街（Gerudo Town）正街上的アイシャ（Isha）对话，会开启这个支线任务。任务完成条件很简单，妹子要求你给她 10 个火打ち石（Flint），如果你满足她的要求，她会送你 3 个饰品，三选一：ルビーの头饰り（Ruby Circlet，耐寒）、サファイヤの头饰り（Sapphire Circlet，耐热）、トパーズの耳饰（Topaz Earrings，耐电）。如果还没有挑战雷神兽的话选择耐电的トパーズの耳饰（Topaz Earrings）比较实用。

完成此任务后，她的饰品店就会开张。需要着重指出的是，店内贩卖的コハクの耳饰り（Amber Earrings），强化满有 28 的防御力，而且强化只需要简单的矿石，前中期重点推荐。

42 秘密クラブの秘密 THE SECRET CLUB'S SECRET

来到ゲルドの街（Gerudo Town）如图所示的位置调查门，对方会问你密码。密码可以在城中向特定女性打听，不过由于不会变，所以直接依次选择 GSC ◆即可。进去之后发现这是一个秘密的服装店，同时任务完成。这里有新的耐暑装以及夜光装出售。



43 モルドラジ-クの肝 Medicinal Molduga

与ゲルドの街（Gerudo Town）的メルエナ（Malena）对话触发任务，你需要把モルドラジ－クの肝（Molduga Guts）交给她。モルドラジ－ク就是沙鱼怪，一共 4 头（可无限复活）。击败它后就有可能拿到这个道具，奖励是 300 元。具体请参照怪物讨伐部分。

44 八人目の英雄 THE EIGHTH HEROINE

在身着淑女套装的情况下，与ゲルドの街（Gerudo Town）外不断跑步的猥琐男ボテンサ（Bozai）对话，他会让你去拍传说中的第 8 位英雄的照片，并送你雪地靴。来到アゲ－ト山（Mount Agaat）和ゲルド山顶（Gerudo Summit）中间，如图所示的位置，会看到英雄雕像，给它拍一张照片。另外靠近雕像会显示新的地名：八人目の英雄像。回去把照片给猥琐男看，他会收回雪地靴，但把沙地靴送给林克。



45 忘れられた剑 THE FORGOTTEN SWORD

完成支线任务 44 后过一段时间，白天与ボテンサ（Bozai）对话，会开启新的支线任务。这回他会让林克去拍第 8 位英雄的剑，来到ゲルド山顶（Gerudo Summit）如图所示位置，就能找到这把大剑，拍照留念吧。注意这附近正好有一个人马怪。回去把剑的照片给ボテンサ（Bozai）看过后，他就会把雪地靴也送给林克了。不过对于他要求约会的提案，林克当然是拒绝了。



46 ゲルドの至宝 雷鸣の兜 THE THUNDER HELM

解放了雷神兽后，进入王宫调查女王ル－ジュ（Riju）身边的雷鸣之兜，即可触发这个支线任务。当林克完成ゲルドの街（Gerudo Town）的支线任务 41、42、43、47、48 之后，即可获得雷无效的雷鸣の兜（Thunder Helm）。从此之后勇者再也不怕会被雷劈了！

47 犯人は谁だ! THE MYSTERY POLLUTER

触发了支线任务 46 后，与ゲルドの街（Gerudo Town）里哭泣的小孩ティクル（Dalia）对话，触发任务。之后爬上旁边的墙，沿着水道搜索，会看到高处吃西瓜的キャリバン（Calyban）。与她对话后她会要求给她 10 个イチゴ（Wild-berry），这种草莓在ゲルド高地（Gerudo Highlands）的雪地里有不少。凑齐 10 个后给她，回去再与ティクル（Dalia）对话，即可完成任务，并获得一个西瓜。

48 バレッタを探して THE SEARCH FOR BARTA

与ゲルドの街（Gerudo Town）的ラジエ（Liana）对话触发任务，之后你需要身上带有マックスドリアン（Hearty Durian），没有的话可以直接在街里买。之后传送到ハワ・カイの祠（Hawa Koth Shrine），バレッタ（Barta）就在附近。与她对话后把マックスドリアン（Hearty Durian）给她，就可以回街找ラジエ（Liana）交差了。奖励是 100 元。



リトの马宿周边 Rito Stable

49 寒い时にはカレ-を！ CURRY FOR WHAT AILS YOU

与リトの马宿（Rito Stable）的レス（Lester）对话触发任务，之后把从ゴロンシティ（Goron City）商店里出售的ゴロンの香辛粉（Goron Spice）交给她，即可完成这个任务，并获得 50 元。



リトの村周边 Rito Village

50 新妻は花よりダンゴ THE APPLE OF MY EYE

与リトの村（Rito Village）的ジュノ－（Juney）对话，她想吃焼きリンゴ（Baked Apple），也就是烤苹果。烤苹果的做法很简单，把苹果放在火旁烤，一定时间后就会变为烤苹果。给她一个烤苹果就算完成任务，她还会给林克 100 元作为报酬。之后还可以继续给她提供烤苹果，但每个只值 5 元。

51 新郎の汚名返上 THE SPEAK OF ROMANCE

与リトの村（Rito Village）的ジョウゴ（Jogo）对话，他会要求林克卖给他一个火打ち石（Flint），价格是100元。照做之后任务就算完成了，今后可以用1个10元的价格向他兜售打火石，比店内的收购价格略高一点儿。注意！卖给这货时是批量的，一不小心就卖出去几十个，那就亏大了，毕竟几百块钱毫无作用。

52 キ-ルを探して FIND KHEEL

解放风神兽后，与**リトの**村（Rito Village）的**ハミラ**（Amali）对话，她会要求林克帮忙找回她的孩子**キ－ル**（Kheel）。**キ－ル**（Kheel）的位置在村子西边不远处的兄弟岩，也就是**ウ－タ・ド**の祠（Voo Lota Shrine）的所在处。与**キ－ル**（Kheel）对话后再返回与**ハミラ**（Amali）对话就可以了，报酬是50元。这个支线任务关系到祠挑战"**リトの**兄弟岩（Recital at Warbler's Nest）"。

53 ブリザ-谷のガチロック FACE THE FROST TALUS

解放风神兽后，在**リトの**村（Rito Village）所在湖的入口的桥上，与**ギザン**（Gesane）对话触发这个支线任务。目标是村子以北的**ブリザ**－谷（Coldsnap Hollow）的冰石巨人。将其消灭后回来报告就可以完成任务了，奖励是100元。如果先干掉这个家伙再来触发支线任务，那么接着对话就可以直接交差。



雪原の马宿周边
Snowfield Stable

54 骨の马の绘 STALHORSE:PICTURED!

与雪原**の**马宿（Snowfield Stable）的**イチヨウ**（Juannelle）对话，她想看骷髅马的样子。从马宿往北来到如图所示的林克位置，会看到有骑着马的骷髅敌人，给它们来张照片就可以回来了。把照片给妹子看后，任务就算完成了，奖励是100元。





森の马宿周边
Woodland Stable

55 风船よ舞い上がれ！ BALLOON FLIGHT

白天在森**の**马宿（Woodland Stable）找**シャ－メ**（Shamae）对话，他想看气球将桶带上天的情景。只要手持**オクタ**风船（Oto Balloon）将其放在桶上，就可以自动用气球拴在桶上，之后桶会慢慢往天上飞，飞到一定高度后就发生剧情，任务完成。如此简单的任务，奖励居然是星**のかけら**（Star Fragment）。气球需要通过击破那种躲在土中或水里喷子弹的气球怪后获得。



ハイラル大森林周边
Great Hyrule Forest

56 こおりの杖 しれん A FREEZING ROD

拔出了大师之剑后，在这片森林里与**カラッセ**（Kula）对话触发这个任务。小家伙想看冰杖，具体位置请参见支线任务13的第2步，在那片区域里有持着各种属性杖的敌人出现。击败冰法师后拿到冰杖，回来交差就可以了，报酬是300元。

57 コログ しれん THE KOROK TRIALS

首先需要拔出大师之剑，之后与这片森林的**スダジイ**（Chio）对话触发此支线任务。任务内容是要完成这片森林的3个祠挑战，也就是**操りの力のしれん**（Trial of Second Sight）、**はじめてのしれん**（The Lost Pilgrimage）、**燃えずのしれん**（The Test of Wood），之后再与委托人对话即可完成任务。

58 ぴかぴかのルミ-しれん LEGENDARY RABBIT TRIAL

完成支线任务3，并拔出大师之剑后，与这片森林的**ピ－カン**（Peeks）对话，触发此支线任务。委托人想要看传说中的兔子精灵的照片，这种兔子精灵会随机出现在森林里，其中最容易目击的地点是**カカリコ**村（Kakariko Village）的**タロ・ニヒ**の祠（Ta'loh Naeg Shrine）附近。传送到这里后往山上的森林走，就有很高几率看到它。给它来一张照片就可以交差了，报酬是100元。注意兔子精灵身形矮小，又特别警觉，最好是从高处往下拍，不然很难取景。

59 ハイラルのなぞなぞしれん RIDDLES OF HYRULE

拔出大师之剑后，爬上这片森林最大的那棵树的顶部，与**ナモミン**（Walton）对话，它会依次描述5种东西，林克要将对应的物品依次放在它面前的叶子上。这5种东西以及入手方法分别为：

1. 苹果（**リンゴ**/Apple）：到处都有，不用介绍。

2. 南瓜（**ヨロイカボチャ**/Fortified Pumpkin）：仅出产于**カカリコ**村（Kakariko Village）。白天当南瓜田的主人在田里干活时，调查南瓜即可以20元一个价格购买。

3. 热力菇（**ポカポカダ**/Sunshroom），在火山及沙漠区域常见的一种蘑菇。

4. 电鱼（**ビリビリマス**/Voltfin Trout），不常见的一种鱼。推荐是雨天去**ダルブル**桥（Inogo Bridge）附近捞，具体位置在**ラネ－ルの**塔（Lanayru Tower）的东北方。

5. 人马怪的蹄子（**ライネルのひづめ**/Lynel Hoof），干掉人马怪就有几率获得。

全部完成后获得一颗**ダイヤモンド**（Diamond）。

マリッタ马宿周边
Serenne Stable

60 巨大クジラの化石 LEVIATHAN BONES

与**マリッタ**马宿（Serenne Stable）的3位男子对话，他们在讨论巨鲸灭绝的原因，因此需要林克去3个地方拍摄巨鲸的化石，报酬是300元。这3个化石的位置分别如下，注意拍摄时一定要出现红字提示才算成功。







1. 火山的鲸化石在ショラ・ハの祠(Shora Hah Shrine)以北,需要走一阵子。化石里有大群强敌,可以顺手一灭。

2. 沙漠的鲸化石在整个地图的最西南,传送到ハワ・カイの祠(Hawa Koth Shrine)就到了,旁边还有大妖精之泉。

3. 冰窟的鲸化石在整个地图的最西北,传送到ト・クモの祠(To Quomo Shrine)即可。

三处位置可以参见附图,拍完之后回来再与这3位分别对话,就可以完成任务。



タバンタ大桥马宿周边
Tabantha Bridge Stable

61 大妖精さまのおふせ　A GIFT FOR THE GREAT FAIRY

委托人是タバンタ大桥马宿(Tabantha Stable)的トリュー(Toren),他会给林克500元去寻找大妖精之泉。大妖精之泉在马宿的西边,也可以从タバンタの塔(Tabantha Tower)往东南飞到达。把钱交给大妖精就可以了。



リバ-サイド马宿周边
Riverside Stable

62 ハイラル城の眠る武器　THE ROYAL GUARD'S GEAR

委托人是リバーサイド马宿(River-side Stable)的パリッセ(Parcy),她想见识一下传说中的近卫(Royal Guard)系列武器。只要是名字中带近卫(Royal Guard)的都算,不过只能从海拉尔王城里获得。推荐是进入正门后往左边的地下坑道前进,在监狱就能找到此系列的两手剑。回来把武器展示给她看,就可以获得300元奖励。顺带一提的是,近卫の两手剑如果能刷出攻击力上升的版本,攻击力可以轻松突破100甚至更高。

63 王家秘伝のレシピ　A ROYAL RECIPE

委托人是リバーサイド马宿(River-side Stable)的ゴエタフ(Gotter),他想见识一下传说中皇家的料理。配方可以在海拉尔王城的食堂里看到,但实际上可以直接做出来。具体配方为:任意两种水果+タバンタ小麦(Tabantha Wheat)+きび砂糖(Cane Sugar),水果推荐用最常见的苹果和香蕉,后两种素材可以在リトの村(Rito Village)的杂货铺直接购买。将4种素材各一混煮就可以做出皇家料理了,把它给委托人后就算完成任务,奖励是100元。



平原外れの马宿周边
Outskirt Stable

64 わたしの勇者様!　MY HERO

在平原外れの马宿(Outskirt Stable)外的大树旁与イライザ(Aliza)对话,她想看大师之剑。当身上有大师之剑后与她对话就能完成任务,报酬是贵重的星のかけら(Star Fragment)。

65 肉食系男子?!　A RARE FIND

委托人是平原外れの马宿(Outskirt Stable)的トロット(Trot),他想要一块极上ケモノ肉(Raw Gourmet meat)。这种肉在地图西北区域打倒大型动物后容易出现,回来把肉交给他就可以获得100元。今后每获得一块这样的肉,都可以来找他换100元。

66 王家の白马　THE ROYAL WHITE STALLION

与平原外れの马宿(Outskirt Stable)的老人トーテツ(Toffa)对话,他会告诉你他在附近目击过白马的故事,并开启支线任务。之后往北沿着道路走,过桥后来到サルファの丘(Safula Hill)附近,就能看到这匹白马(图上★处)。注意如果你没有提升过耐力的话,那么至少备好两个耐力料理或药。接下来就是静悄悄地过去上马驯服了,上马之后就连按L键,最低也消耗1圈半耐力。成功之后骑回马宿登记,与老人对话后完成任务,还得获得一套皇家骑具。





ゴロンシティ周边
Goron City

67 ヒケシトカゲを捕まえて!　FIREROOF LIZARD ROUNDUP

来到ゴロンシティ(Goron City)南边的南采掘场,这里与マサーキイ(Kima)对话可以接到此支线任务,任务内容是抓10只ヒケシトカゲ(Fire-proof Lizard),这种火蜥蜴光是在南采掘场就有超过10只,不仅分布于地上,举起石头也能捡到。注意小石头举起来之后是直接获得,大石头举起来之后还得追上去抓。就算在南采掘场抓不够10只,沿着道路往オルディンの塔(Eldin Tower)走,路上也能找到不少。完成此任务后可以获得耐火の石铠(Flame-breaker Armor)。

68 免许皆传への道　THE ROAD TO RESPECT

ゴロンシティ(Goron City)的フーゴー(Fugo)要求林克去打败此处西北、ダルニア湖(Darunia Lake)畔的火石巨人,具体位置参见附图光标所在的位置,报酬是100元。如果之前便已将其击败,那么对话后可直接完成任务。





69 デスマウンテンの秘密 DEATH MOUNTAIN'S SECRET

前往**ゴロンシティ**（Goron City）南边山上的温泉，与**コツプス**（Dugby）对话触发此任务。注意这个小家伙每天晚上8点之后就会回家睡觉，因此要大白天来。他会要求林克去寻找武器削岩棒（Drillshaft）。参照如附图所示的林克位置，在此处山上有一堆乱石，用炸弹炸开之后里面就是削岩棒，回去与小家伙对话之后即可交差，虽然没有报酬，不过武器归你了。



70 宝石インポ-タ- THE JEWEL TRADE

与**ゴロンシティ**（Goron City）的沙漠族妹子**ラメラ**（Ramella）对话，她会要求林克给她10个**コハク**（Amber）。照办之后即可完成任务，今后她将以高出市价10%左右的价格收购各类矿石。（不过还是没有什么实际意义。）



イチカラ村周边 Tarrey Town

71 亲の心子知らず A PARENT'S LOVE

完成支线任务19后，夜晚9点之后来到**イチカラ**村（Tarrey Town）南的房子背后（特征是窗户是打开的），靠近窗户后会有按A键偷听的提示。偷听完家长的抱怨后，用**タバンタ**小麦（Tabantha Wheat）+**きび**砂糖（Cane Sugar）+**ヤギのバタ**－（Goat Butter）+**マモノエキス**（Monster Extract）可以做出魔物蛋糕（**マモノケ－キ** /Monster Cake）。前3种食材都可以在**リトの**村（Rito Village）的杂货铺买到，最后的食材需要在魔物商店购买。

做出魔物蛋糕后，白天登门拜访，与妈妈对话后把蛋糕交给她。之后再次造访，小女孩吃了蛋糕后恢复了元气，妈妈会给林克300元作为报酬，任务完成。

72 成金の游び方 HOBBIES OF THE RICH

完成支线任务19后，与**イチカラ**村（Tarrey Town）的**ハギ**（Hagie）对话，他会给林克100元，要求打倒村子西方湿原的两只守护者。从村子往西就能直接看到一大片守护者，不过能动的没几个。在这里打倒两只后即可回去交差，然后这个土豪还会再赏林克20元。







ヒガッカレ马宿周边 East Akkala Stable

73 求ム！不审者情报 A SHADE CUSTOMER

ヒガッカレ马宿（East Akkala Stable）的卫兵**ホスタ**（Hoz）想要一张魔物商人**キルトン**（Kilton）的照片，只要拍一张然后给他看看，就可以交差了，报酬是100元。



ミナッカレ马宿周边 South Akkala Stable

74 小さな妹の大きな愿い LITTLE SISTER'S BIG REQUEST

与**ミナツカレ**马宿（South Akkala Stable）的**ジュン**（Jana）对话，她会找林克要1朵**ヨロイソウ**（Armoranth）。把花给她之后再与她对话，把所有选项都选一遍，就会触发这个支线任务。之后找在马宿外玩的妹妹**ツヤ**（Gleema）对话，得知姐姐的秘密。再次与姐姐**ジュン**（Jana）对话，她会找林克要3种蜻蜓，最简单的入手方法是找行商人购买，但行商人出售的商品是随机的，还是自己找比较靠谱。

ヒンヤリヤンマ（Warm Darner，图鉴编号71）：**タバンタ**边境（Tabantha Frontier），**ハイラル**丘陵（Hyrule Ridge）

ポカポカヤンマ（Cold Darner，图鉴编号72）：**アツカレ**高原（Akkala Highlands），**ハイラル**平原（Hyrule Field）

ビリビリヤンマ（Electric Darner，图鉴编号73）：**ハイラル**丘陵（Hyrule Ridge），**ゲルド**砂漠（Gerudo Desert）

捕捉时记得身着潜行装。凑齐3种蜻蜓后与姐姐对话，再与妹妹对话就会发生剧情，最后与姐姐对话可以获得100元并完成任务。



其他

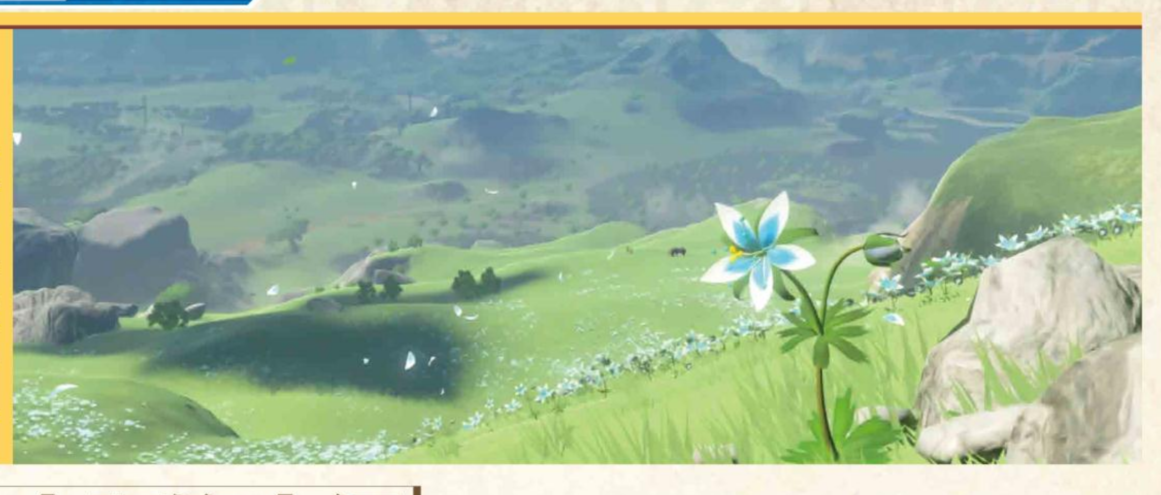
75 もう一人の研究者 ROBBIE'S RESEARCH

在主线任务中开启希卡石板的图鉴后，就会自动追加这个任务，任务会显示地点在地图的东北方，以当时玩家目前的实力是比较困难的。来到目的地，会发现这是**アツカレ**古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab），在研究所附近有大量敌人，包括一个守护者。与**ロベリ－**（Robbie）对话，他要求看林克身上的伤来证明，把所有衣服都脱了再与之对话，他就会承认了。对话完毕，他要求你去引火，松明在研究所内就有。这次距离超远，路上有不少敌人，能躲就躲，遇到能点火的石灯就果断点燃，这样能少跑一些回头路。跑到门口点燃大釜，再与委托人对话，任务就完成了。之后可以在这里花钱和素材来制造古代兵装，最值得推荐的是箭，这是对付守护者的绝佳武器。

76 导师からの褒美 A GIFT FROM THE MONKS

当林克完成了全部120个祠之后就会自动追加这个任务，之后林克只要传送到**ロナ・カ－タの**祠（Rona Kachta Shrine），就可以来到目的地。这里有3个宝箱，里面是息吹**の**勇者（the Wild）套装。

全服装详尽资料





全服饰介绍

在本攻略的最后，会为大家献上全服饰的相关资料。本作通过 amiibo 可以获得一些新的服饰，限于篇幅就不收录在内了。

初始装



■评价

最早获得的服装，防御力是最低级别的，没有头部防具。可以说是游戏中用得最少的服装，甚至还没裸装常用。此套装无法强化。

■入手方法

古びたズボン（Old Shirt）：游戏开始后在出生点的宝箱中获得。

古びたシャツ（Well-Worn Trousers）：游戏开始后在出生点的宝箱中获得。

英杰之服



■评价

只要完成主线，就可以在前期获得，强化后拥有 32 点防御力，相当强力。不过仅此一件，没有套装，因此后期实用价值有所下降。英杰之服的最强之处在于装备后可以查看敌人的 HP。

■入手方法

英杰の服（Champion's Tunic）：触发主线任务“ウツシエの记忆（Captured Memories）”后，只要找到任意 1 个记忆，返回与**カカリコ**村（Kakariko Village）的茵帕对话，即可获得。

海利亚人套装



■评价

初期就能以低廉的价格买到，强化满之后每件有 20 的防御力，样子也不算难看，然而没有任何特殊效果。初期有钱也不推荐，后期比它实用的服装有不少，可以说是存在感相当低的套装。

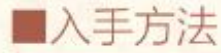
■入手方法

ハイリアのフード（Hylian Hood）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）、**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。

ハイリアの服（Hylian Tunic）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）、**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。

ハイリアのズボン（Hylian Trousers）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）、**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。

海利亚士兵套装



■评价

曾经有一套士兵装和一套忍者装摆在我面前，我选择了士兵装，人世间最痛苦的事情莫过于……

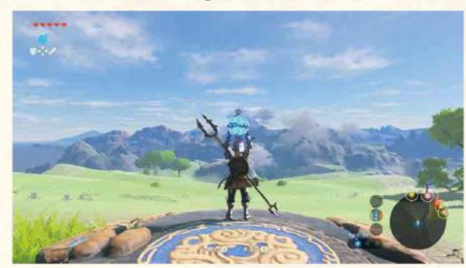
以上是玩笑。严格来说士兵套装其实不算差，每件初期有 4 点防御力，强化满之后有 28 点防御力，已属不俗。然而和同期出现的忍者装相比，士兵装除了便宜之外就没有任何优势了。士兵套装同样没有什么特殊效果，而且铁皮罐头似的造型也谈不上什么美观。另外要注意的是遇到雷属性攻击时，铁皮罐头会大大增加林克的创伤。

■入手方法

ハイリア兵**の**兜（Soldier's Helm）：在**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。

ハイリア兵**の**铠（Soldier's Armor）：在**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。

ハイリア兵**のすねあて**（Soldier's Greaves）：在**ハテノ**村（Hateno Village）的服装店购买。



低级防寒服



■评价

在“新手村”就能拿到的低级防寒服，可以帮助林克不借助其他手段便通过雪山。入手方法多种多样是特色所在，不过防御力同样是最低级别的，而且无法强化，因此在后期有了高级防寒衣后就是压箱底的命。

■入手方法

防寒着（Warm Doublet）：有 4 种入手方法。主线任务攻略中传授了通过制作老人料理来获得的方法。在通过了**ワ・モダイの**祠（Owa Daim Shrine）之后，可以在**ハイリア**山（Mount Hylia）的山顶与老人对话后取得；取得滑翔伞后，可以在老人的小屋里获得；另外还可以在**ハテノ**村（Hateno Village）以 80 元直接购买。

雪绒套装



■评价

这是游戏中的高级御寒服装，虽然防寒效果和低级防寒服相当，但有头身脚三件，而且能够强化。全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加不会冰冻的特殊效果，可以说是在寒冷区域战斗的上上之选。不过每件强化至最大后也只有 20 点防御力，算是略低。如果只为御寒效果的话，因为已经有低级防寒服了，可以只买最便宜的脚部件，能节省不少钱。

■入手方法

雪**よけの**羽饰**り**（Snowquill Headdress）：在**リト**の村（Rito Village）的服装店购买。

リトの羽毛服（Snowquill Tunic）：在**リトの**村（Rito Village）的服装店购买。

リトの羽毛**ズボン**（Snowquill Trousers）：在**リト**の村（Rito Village）的服装店购买。

热沙套装



■评价

男版的沙漠耐暑装，相比女版，除了造型不够养眼之外可谓全方面胜出。初始防御力 3 点，最大可达 20 点。全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加麻痹伤害减少的特殊效果。由于沙漠中的强制战斗不多，所以作用不算大。

■入手方法

热砂**の**针**がね**（Desert Voe Headband）：在**ゲルド**の街（Gerudo Town）、**イチカラ**村（Tarrey Town）的服装店购买。

热砂**の**肩当**て**（Desert Voe Spaulder）：在**ゲルド**の街（Gerudo Town）、**イチカラ**村（Tarrey Town）的服装店购买。

热砂**のズボン**（Desert Voe Trousers）：在**ゲルド**の街（Gerudo Town）、**イチカラ**村（Tarrey Town）的服装店购买。



淑女套装



■评价

本作人气最高的服装，没有之一，简而言之就是女装。淑女套装的作用是在可以让林克混入男子禁入的**ゲルドの**街（Gerudo Town），全套装备的话具有防止中暑的效果。淑女套装只有最低级别的防御力，也无法强化。在**ゲルドの**街（Gerudo Town）的服装店还可以买到异色版，虽说本作的服装本来也能染色，但买两套的话就可以实现不同部位的异色效果了。

■入手方法

全套三件都是在解放雷神兽的主线任务中入手的。

橡胶套装



■评价

橡胶套装的作用是增加抗电性，全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加雷无效的特殊效果。不过相比另一件雷无效的装备“雷鸣之兜”，橡胶套要穿戴 3 件才有类似效果，比较繁琐。强化满之后，橡胶套每件也只有 20 点防御力，只能说很普通。

■入手方法

ラバ－キャップ（Rubber Helm）：支线任务 34. **雷怖い**（THUNDER MAGNET）的报酬。

ラバ－ス－ツ（Rubber Armor）：**ト－・ヤツサの**祠（Toh Yasha Shrine）的宝箱。

ラバ－タイツ（Rubber Tights）：**キュカ・ナタの**祠（Qukah Nata Shrine）的宝箱。

耐火套装



■评价

防火套装和耐暑套装不同，它适用于火山地带，穿戴之后即可不惧高温带来的伤害。全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加火焰无效的特殊效果。强化满之后同样是 20 点的防御力。顺带一提的是，由于身体部件可以通过支线任务来获得，想省钱的话再买一个便宜的脚部件就足够应付高温了。

■入手方法

耐火**の**石兜（Flamebreaker Helm）：在**ゴロンシティ**（Goron City）的服装店购买。

耐火**の**石铠（Flamebreaker Armor）：在**ゴロンシテイ**（Goron City）的服装店购买，同时也是支线任务 67. **ヒケシトカゲを捕まえて！**（FIREROOF LIZARD ROUNDUP）的报酬。

耐火**の**石靴（Flamebreaker Boots）：在**ゴロンシテイ**（Goron City）的服装店购买。

佐拉套装



■评价

简单地说就是游泳专用的套装。其中头部件会赋予林克在水中按 Y 键使出旋转攻击的特效，身体部件会赋予林克沿瀑布逆流直上的能力。3 个部件都会提高游泳速度，全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加游泳时冲刺耐力消耗减少 3/4 的超强效果！本作中很少会有在水中和敌人鏖战的场面，真的遇到水中的敌人时，都是推荐上岸后用炸弹或弓箭来对付。但至少要强化完第 2 阶段，这样对冒险有很大帮助。至于沿瀑布逆流而上的能力更是无比实用。每个部件强化满之后都是 20 点防御力。

■入手方法

ゾ－ラの兜（Zora Helm）：**ゾ－ラの里**（Zora’s Domain）东北方的**トトの湖**（Toto Lake）湖底的宝箱，要用磁铁吸上来。

ゾ－ラの铠（Zora Armor）：解放水神兽的主线任务中自动入手。

ゾ－ラのすねあて（Zora Greaves）：支线任务 23. **ライネル调查**（LYNEL SAFARI）的报酬。

忍者套装



■评价

本作实用度最高的服装，没有之一。正常情况下，大部分时间内玩家都应该是身穿这套服装行动。忍者套装的效果是大幅减少移动时发生的声音，全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加夜晚移动速度加快的特殊效果。无论是捕猎动物、驯服坐骑，还是偷袭敌人，忍者套装都能带来无与伦比的便利。强烈推荐第一时间购买并强化。忍者套装的缺点是每件强化满后只有 16 点防御力，比通常的 20 点来要少了一些。

■入手方法

忍びマスク（Zora Helm）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）的服装店购买。

忍びス－ツ（Zora Armor）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）的服装店购买。

忍びタイツ（Zora Greaves）：在**カカリコ**村（Kakariko Village）的服装店购买。

登山套装



■评价

本作实用度第二高的服装，因为本作有不少时间都花在了登山上，而登山套装的效果就是加快登山速度。全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加登山时跳跃耐力消耗减半的超实用效果，因此强烈推荐入手后立刻强化！不过由于登山时没法战斗，所以强化完第 2 阶段后就可以停手了。虽然怎么看都不像是战斗用的，但每件强化满后还是有 20 点防御力。

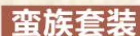
■入手方法

クライムバンダナ（Climber’s Bandanna）：**リ・ダヒの**祠（Ree Dahee Shrine）的宝箱。

クライムグロ－ブ（Climber’s Gear）：**チャス・ケタの**祠（Chaas Qeta Shrine）的宝箱。

クライムシュ－ズ（Climber’s Boots）：**タ－ノ・アの**祠（Tahno O’ah Shrine）的宝箱。

蛮族套装





■评价

蛮族套装的效果就是攻击力 1.5 倍，全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加蓄力攻击时耐力消耗减少的特殊效果，配合双手武器的蓄力旋转攻击可以持续更长时间。蛮族套装的攻击力增加效果无法和加攻料理并用，因此比不上使用古代武器且吃加攻料理的古代兵装套装，但由于它对所有武器都有加成，因此还是很多玩家的最爱。开战时穿上就对喽！不过虽然是战斗特化型服装，但蛮族套装每件强化满后仍然只有 20 点防御力。

注意蛮族套装的 3 件在强化时所需的素材略有区别。

■入手方法

蛮族**の**兜（Barbarian’s Helm）：**トウ・カロの**祠（Tu Ka’loh Shrine）的宝箱。

蛮族**の**服（Barbarian’s Armor）：**デイラ・マの**祠（Dila Maag Shrine）的宝箱。

蛮族**の腰巻き**（Barbarian’s Leg Wraps）：**カザ・トツキの**祠（Qaza Tokki Shrine）的宝箱。

夜光套装



■评价

夜光套装的效果是晚上会发光，看上去就像骷髅一样。全套强化完第 2 阶段后同时装备的话，还会附加骷髅类敌人不会主动攻击、使用骷髅类武器时攻击力上升的特殊效果。总的来说作用不大。注意购买夜光套装时还需要一定数量的夜光石。

■入手方法

夜光**マスク**（Radiant Mask）：完成支线任务 42. 秘密**クラブの**秘密（THE SECRET CLUB’S SECRET）后，在**ゲルドの**街（Gerudo Town）的服装店内购买。

夜光**ス－ツ**（Radiant Shirt）：完成支线任务 42. 秘密**クラブの**秘密（THE SECRET CLUB’S SECRET）后，在**ゲルドの**街（Gerudo Town）的服装店内购买。

夜光**タイツ**（Radiant Tights）：完成支线任务 42. 秘密**クラブの**秘密（THE SECRET CLUB’S SECRET）后，在**ゲルドの**街（Gerudo Town）的服装店内购买。



古代兵装套装



■评价

讨论最高输出一向是玩家热衷的事情。在本作中说到攻击力，那自然是有1.5倍攻击力加成的蛮族套装。但是蛮族套装并不是最高输出的首选，原因在于蛮族套装的加攻效果等同于顶级加攻料理的效果，两者不可共存。既然如此，那就要找一套能够和加攻料理共存的加攻套装了，答案很明显了：古代兵装套装。

古代兵装套装每一件都可以降低守护者类敌人带来的伤害。全套强化完第2阶段后同时装备的话，可以获得1.8倍攻击力加成的超强效果，不过仅限古代武器。重要的是，这个1.8倍可以和料理的1.5倍共存。这样组合起来就很夸张了，而且古代兵装套装的防御力也胜过蛮族套装，强化满之后每件防御力高达28点，除了造型差点儿外可谓完美。当然，前提是必须使用古代武器，也就是守护者使用的武器。

兵器攻击力排行方面，双手剑前3名分别是78攻的兽神の大剑（Savage Lynel Crusher）、72攻的近卫の两手剑(Royal Guard's Claymore)、60攻的**ガ－ディアンアクス**++（Ancient Battle Axe ++）；单手剑前3名分别是58攻的兽神の剑（Savage Lynel Sword）、48攻的近卫の剑（Royal Guard's Sword）、40攻的古代兵装·剑（Ancient Short Sword）和**ガ－ディアンナイフ**++（Guardian Sword ++），攻击力30或60的大师之剑另算；枪前3名分别是32攻的近卫の枪（Royal Guard's Spear）、30攻的古代兵装·枪（Ancient Spear）和兽神の枪（Savage Lynel Spear），20攻的**ガ－ディアンランス**++(Guardian Lancer ++)比较惨，只能并列第8名。尽管古代武器在每一类里都不是攻击力最高的，但在1.8倍加成下都是当之无愧的最强武器，再配合加攻的料理，十分夸张。

另外需要说明的是，游戏中获得的装备有几率随机附加一个效果，包括范围扩大、耐久上升和攻击力提升，弓则还会多出一个连发效果。以上列出的攻击力都是基础攻击力，如果刷出加攻的版本，攻击力能大幅提升。像笔者就刷出过115攻的近卫の两手剑（Royal Guard's Claymore）。因此要想打出最高输出，就需要获得一把有攻击力补正的**ガ－ディアンアクス**++（Ancient Battle Axe ++），再穿古代兵装套装，并吃顶级加攻料理。

■入手方法

古代兵装·兜（Ancient Helm）：在**アッカレ**古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab）用钱和古代素材交换。

古代兵装·上铠（Ancient Cuirass）：在**アッカレ**古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab）用钱和古代素材交换。

古代兵装·下铠（Ancient Greaves）：在**アッカレ**古代研究所（Akkala Ancient Tech Lab）用钱和古代素材交换。



经典勇者套装



■评价

一般而言是玩家最后入手的服装。和古代兵装套装一样，每件强化满后有28点防御力，并称最强。这套服装没有特殊效果，不过全套强化完第2阶段后同时装备的话，可以获得大师之剑的剑气加强的效果。补充说明一下，大师之剑在林克体力全满的时候，利用扔剑的操作可以放剑气。这套服装就是用来强化这个的，所以作用不大。当然论造型的话，经典勇者套装碾压古代兵装套装不成问题。

注意经典勇者套装的3件在强化时所需的素材略有区别。

■入手方法

息吹の勇者帽子（Cap of the Wild）：支线任务76.导师**からの**褒美（A GIFT FROM THE MONKS）的报酬。注意此任务的出现条件是通过全部120个祠。

息吹の勇者服（Tunic of the Wild）：支线任务76.导师**からの**褒美（A GIFT FROM THE MONKS）的报酬。注意此任务的出现条件是通过全部120个祠。

息吹の勇者**ズボン**（Trousers of the Wild）：支线任务76.导师**からの**褒美（A GIFT FROM THE MONKS）的报酬。注意此任务的出现条件是通过全部120个祠。



暗黑套装



■评价

穿上之后看上去像是黑化版林克，防御力很低，全套装备会附加夜间移动速度上升的效果，作用不大。不过穿上暗黑套装后村民会有不一样的反应，有一看的价值。

■入手方法

ダ－クヘッド（Dark Hood）：在魔物商人处购入。

ダ－クボディ（Dark Tunic）：在魔物商人处购入。

ダ－クレッグ(Dark Trousers)：在魔物商人处购入。

旅行鞋

■评价

本作中存在着两种旅行靴，分别是沙漠鞋（**サンドブ－ツ**/Sand Boots）和雪地鞋（**スノ－ブ－ツ**/Snow Boots）。沙地鞋的效果是增加在沙漠中的移动速度，雪地鞋的效果是增加在雪地中的移动速度。这两种鞋没有套装，也不能和其他装备构成套装，但可以强化。值得一提的是，这两种鞋不影响林克出入女儿国。

■入手方法

沙漠鞋：完成支线任务44.八人目**の**英雄（THE EIGHTH HEROINE）的报酬。

雪地靴：完成支线任务45.忘**れられた**剑（THE FORGOTTEN SWORD）的报酬。

首饰



■评价

游戏中存在着6种首饰，它们均被算作头部装备，没有套装，也不能和其他装备构成套装。首饰均有特殊效果，而且可以强化。部分首饰还是有一定价值的。

■入手方法

以下6种首饰的入手方法均为完成支线任务41.宝石**はお好き?**（TOOLS OF THE TRADE）后，在**ゲルド**の街（Gerudo Town）的首饰店内购买。

コハクの耳饰**り**（Amber Earrings）：琥珀耳环没有任何特殊效果，但是它强化起来非常容易，而最大防御力高达28，在前期十分有用。

ルビ－の头饰**り**（Ruby Circlet）：红宝石头饰具有御寒效果，不推荐。

サファイアの头饰**り**（Sapphire Circlet）：蓝宝石头饰具有防暑效果，不推荐。

トパ－ズの耳饰**り**（Topaz Earrings）：黄玉耳环具有耐电效果，在挑战雷神兽的时候能派上大用场。

オパ－ルの耳饰**り**（Opal Earrings）：蛋白石耳环具有加快游泳速度的效果，不推荐。

ダイヤの头饰**り**（Diamond Circlet）：钻石头饰的效果是降低守护者类敌人带来的伤害，不推荐。

怪物面具



■评价

在游戏中存在着4种怪物面具，效果是装备后会让对应的魔物将林克视为同伴，不会主动攻击。但这并不会让怪物掉以轻心，因此要想靠这个正面偷袭是比较难的，但至少可以避免一些战斗。

■入手方法

ボコブリンマスク（Bokoblin Mask）：在魔物商人处购入。

モリブリンマスク（Moblin Mask）：在魔物商人处购入。

リザフォスマスク（Lizalfos Mask）：在魔物商人处购入。

ライネルマスク（Lynel Mask）：在魔物商人处购入。

雷鸣之兜



■评价

雷鸣之兜的效果是雷无效，是雷雨天必备的超实用装备。雷鸣之兜不能强化，也没有套装，防御力只有3点。不过在最能发挥雷无效的实力的雷神兽之战时，还无法获得雷鸣之兜，因此实用性要打个折扣。顺带一提的是，当身体和脚穿淑女装，而头戴雷鸣之兜时，林克也不会被赶出女儿国。

■入手方法

雷鸣の兜（Thunder Helm）：完成支线任务46.**ゲルド**の至宝 雷鸣の兜（THE THUNDER HELM）的报酬。





全服装强化素材一览表

需要说明的是，任天堂已经通过更新修正了部分服装所需的强化素材，不排除未来进一步修改的可能性。不过任天堂修正的只是素材数量，素材种类不会发生变化。

名称	必要素材（第1阶段）	必要素材（第2阶段）	必要素材（第3阶段）	必要素材（最大阶段）
英杰之服	姫しずか（Silent Princess）×3	姫しずか（Silent Princess）×3	姫しずか（Silent Princess）×3	姫しずか（Silent Princess）×10
		フロドラの角のかけら（Shard of Farosh's Horn）×2	ネルドラの角のかけら（Shard of Naydra's Horn）×2	オルドラの角のかけら（Shard of Dinraal's Horn）×2
海利亚人套装	ボコブリンの角（Bokoblin Horn）×5	ボコブリンの角（Bokoblin Horn）×8	ボコブリンの牙（Bokoblin Fang）×10	ボコブリンの肝（Bokoblin Guts）×15
		ボコブリンの牙（Bokoblin Fang）×5	ボコブリンの肝（Bokoblin Guts）×5	コハク（Amber）×15
海利亚士兵套装	チュチュゼリー（Chuchu Jelly）×5	キースの目玉（Keese Eyeball）×3	リザルフォスのしっぽ（Lizalfos Tail）×2	ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×2
	ボコブリンの肝（Bokoblin Guts）×3	モリブリンの肝（Moblin Guts）×3	ヒノックスの肝（Hinox Guts）×2	ライネルの肝（Lynel Guts）×2
雪绒套装	赤チュチュゼリー（Red Chuchu Jelly）×3	赤チュチュゼリー（Red Chuchu Jelly）×5	ファイアキースの羽（Fire Keese Wing）×8	リザルフォスの赤しっぽ（Rea Lizalfos Tail）×10
		ポカポカハーブ（Warm Safflina）×3	ポカポカダケ（Sunshroom）×5	ルビー（Ruby）×5
热沙套装	白チュチュゼリー（White Chuchu Jelly）×3	白チュチュゼリー（White Chuchu Jelly）×5	アイスキースの羽（Ice Keese Wing）×8	リザルフォスの青しっぽ（Icy Lizalfos Tail）×10
		アイスキースの羽（Ice Keese Wing）×3	リザルフォスの青しっぽ（Icy Lizalfos Tail）×3	サファイア（Sapphire）×5
橡胶套装	黄チュチュゼリー（Yellow Chuchu Jelly）×3	黄チュチュゼリー（Yellow Chuchu Jelly）×5	ビリビリダケ（Zapshroom）×5	リザルフォスの黄しっぽ（Yellow Lizalfos Tail）×10
		ビリビリフルーツ（Voltfruit）×5	リザルフォスの黄しっぽ（Yellow Lizalfos Tail）×5	トパーズ（Topaz）×10
耐火套装	ヒケシトカゲ（Fireproof Lizard）×1	ヒケシトカゲ（Fireproof Lizard）×3	ヒケシアゲハ（Smotherwing Butterfly）×3	ヒケシアゲハ（Smotherwing Butterfly）×5
	モリブリンの角（Moblin Horn）×2	モリブリンの牙（Moblin Fang）×4	モリブリンの肝（Moblin Guts）×3	ヒノックスの肝（Hinox Guts）×2
佐拉套装	リザルフォスの角（Lizalfos Horn）×3	リザルフォスの爪（Lizalfos Talon）×5	リザルフォスのしっぽ（Lizalfos Tail）×5	リザルフォスのしっぽ（Lizalfos Tail）×10
		ハイラルバス（Hyrule Bass）×5	マックスバス（Hearty Bass）×5	オパール（Opal）×15
忍者套装	しのび草（Blue Nightshade）×3	しのび草（Blue Nightshade）×5	シノビダケ（Silent Shroom）×8	シノビマス（Stealth Trout）×10
		シズカホタル（Sunset Firefly）×5	シノビタニシ（Sneaky River Snail）×5	姫しずか（Silent Princess）×5
登山套装	キースの羽（Keese Wing）×3	エレキースの羽（Electric Keese Wing）×5	アイスキースの羽（Ice Keese Wing）×5	ファイアキースの羽（Fire Keese Wing）×5
	ゴーゴーダケ（Rushroom）×3	ゴーゴートカゲ（Hightail Lizard）×5	ゴーゴーガエル（Hot-Footed Frog）×10	ゴーゴースミレ（Swift Violet）×15
蛮族套装·头	ライネルの角（Lynel Horn）×1	ライネルの角（Lynel Horn）×3	ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×4	ライネルの肝（Lynel Guts）×2
		ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×2	ライネルの肝（Lynel Guts）×1	オルドラの角のかけら（Shard of Dinraal's Horn）×1
蛮族套装·身体	ライネルの角（Lynel Horn）×1	ライネルの角（Lynel Horn）×3	ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×4	ライネルの肝（Lynel Guts）×2
		ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×2	ライネルの肝（Lynel Guts）×1	フロドラの角のかけら（Shard of Farosh's Horn）×1
蛮族套装·脚	ライネルの角（Lynel Horn）×1	ライネルの角（Lynel Horn）×3	ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×4	ライネルの肝（Lynel Guts）×2
		ライネルのひづめ（Lynel Hoof）×2	ライネルの肝（Lynel Guts）×1	ネルドラの角のかけら（Shard of Naydra's Horn）×1
夜光套装	夜光石（Luminous Stone）×5	夜光石（Luminous Stone）×8	夜光石（Luminous Stone）×10	夜光石（Luminous Stone）×20
	ボコブリンの肝（Bokoblin Guts）×3	モリブリンの肝（Moblin Guts）×3	モルドラジークの肝（Molduga Guts）×2	ライネルの肝（Lynel Guts）×1
古代兵装套装	古代のネジ（Ancient Screw）×5	古代のバネ（Ancient Spring）×15	古代のシャフト（Ancient Shaft）×15	星のかけら（Star Fragment）×1
	古代のバネ（Ancient Spring）×5	古代の歯車（Ancient Gear）×10	古代のコア（Ancient Core）×5	古代の巨大なコア（Giant Ancient Core）×2
经典勇者套装·头	どんぐり（Acorn）×10	ガンバリバチのハチミツ（Courser Bee Honey）×5	ガンバリカブト（Energetic Rhino Beetle）×5	星のかけら（Star Fragment）×1
	フロドラのうろこ（Farosh's Scale）×2	フロドラの爪（Farosh's Claw）×2	フロドラの牙のかけら（Farosh's Fang）×2	フロドラの角のかけら（Farosh's Horn）×2
经典勇者套装·身体	どんぐり（Acorn）×10	ガンバリバチのハチミツ（Courser Bee Honey）×5	ガンバリカブト（Energetic Rhino Beetle）×5	星のかけら（Star Fragment）×1
	ネルドラのうろこ（Naydra's Scale）×2	ネルドラの爪（Naydra's Claw）×2	ネルドラの牙のかけら（Naydra's Fang）×2	ネルドラの角のかけら（Naydra's Horn）×2
经典勇者套装·脚	どんぐり（Acorn）×10	ガンバリバチのハチミツ（Courser Bee Honey）×5	ガンバリカブト（Energetic Rhino Beetle）×5	星のかけら（Star Fragment）×1
	オルドラのうろこ（Dinraal's Scale）×2	オルドラの爪（Dinraal's Claw）×2	オルドラの牙のかけら（Dinraal's Fang）×2	オルドラの角のかけら（Dinraal's Horn）×2
沙漠鞋	モルドラジークの背びれ（Molduga Fin）×5	モルドラジークの背びれ（Molduga Fin）×10	モルドラジークの肝（Molduga Guts）×2	モルドラジークの肝（Molduga Guts）×4
	ゴーゴートカゲ（Hightail Lizard）×10	ゴーゴーニンジン（Swift Carrot）×10	ゴーゴーダケ（Rushroom）×15	ゴーゴースミレ（Swift Violet）×15
雪地鞋	オクタの足（Octorok Tentacle）×5	オクタ风船（Octo Balloon）×5	オクタの目玉（Octorok Eyeball）×5	ネルドラのうろこ（Naydra's Scale）×2
	ゴーゴートカゲ（Hightail Lizard）×10	ゴーゴーニンジン（Swift Carrot）×10	ゴーゴーダケ（Rushroom）×15	ゴーゴースミレ（Swift Violet）×15
琥珀耳环	コハク（Amber）×5	コハク（Amber）×10	コハク（Amber）×20	コハク（Amber）×30
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3
红宝石头饰	ルビー（Ruby）×2	ルビー（Ruby）×4	ルビー（Ruby）×6	ルビー（Ruby）×10
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	星のかけら（Star Fragment）×1	星のかけら（Star Fragment）×1
蓝宝石头饰	サファイア（Sapphire）×2	サファイア（Sapphire）×4	サファイア（Sapphire）×6	サファイア（Sapphire）×10
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	星のかけら（Star Fragment）×1	星のかけら（Star Fragment）×1
黄玉耳环	トパーズ（Topaz）×2	トパーズ（Topaz）×4	トパーズ（Topaz）×6	トパーズ（Topaz）×10
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	星のかけら（Star Fragment）×1	星のかけら（Star Fragment）×1
蛋白石耳环	オパール（Opal）×5	オパール（Opal）×8	オパール（Opal）×16	オパール（Opal）×20
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3
钻石头饰	ダイヤモンド（Diamond）×2	ダイヤモンド（Diamond）×4	ダイヤモンド（Diamond）×6	ダイヤモンド（Diamond）×10
	火打ち石（Flint）×3	火打ち石（Flint）×3	星のかけら（Star Fragment）×1	星のかけら（Star Fragment）×1



马里奥赛车8 豪华版 | NS | Nintendo
Mario Kart 8 Deluxe | 竞速 | 美版
2017年4月28日 | 本地1~4人，局域网2~12人，在线2~12人 | 对应amiibo/Joy-Con Wheel
售价为59.99美元

得益于NS掌机模式随时都能玩的特性，《马里奥赛车8 豪华版》一经推出便成为了众多玩家在外聚会的最爱。相信不少玩家在疯狂飙车的同时，也意识到了要在本作中成为老司机并非易事。和任天堂自家的很多作品一样，本作在简单易上手的同时也难于精通。本篇攻略将带领各位玩家快速入门，除了会介绍游戏最基本的玩法和系统外，还列出了各赛道中的捷径或岔路。当然，在掌握了这些基本知识之后，勤奋的练习也是必不可少的。期待着下一位蘑菇山车神在此诞生！

文 余烬 美编 Juxi





操作列表

键位	功能
A/Y/右摇杆↑	加速
B/右摇杆↓	刹车/倒车
X	后视
左摇杆←→/方向键←→/陀螺仪	转向
L/ZL	使用道具/按喇叭
R/ZR	漂移/小跳
+/−/触屏	暂停并进入选单

注：以上操作作用于比赛中，适用于Joy-Con（双）手柄和Pro手柄。

菜单说明



❶**单人游玩（Single Player）：**单人游玩游戏。时间竞速赛只能从该选单中进入。

❷**多人游玩（Multiplayer）：**2人、3人、4人本地同屏游玩。

❸**在线游玩（Online Play）：**单人或双人同屏在线游玩。在线游玩提供了锦标赛和乱斗两种模式。

❹**无线游玩（Wireless Play）：**用于多台NS本地无线联机游玩，需要其中一台NS创立房间，其他NS的玩家加入到该房间来共同游玩。

❺**游玩统计（Play Stats）：**游戏相关数据的统计，从中能直观看到目前累积了多少金币。

❻**Mii服装（Mii Suits）：**通过在该选单中扫描amiibo来获得各种Mii的服装。

❼**马里奥赛车频道（Mario Kart TV）：**观看在游戏中保存的比赛录像。除了能观看系统保存的最近12场比赛录像外，通过比赛结束弹出选单时按下X键点亮左上角的星星，能将该场比赛的录像保存下来，并在“Favorites”中进行观看。

❽**教学信息（Info）：**对驾驶技巧、道具、乱斗赛的基本要素进行图文说明。

新增内容

双道具

《马里奥赛车 双重冲击！》中的双道具系统在本作中再次登场。每一名车手在锦标赛和乱斗模式中可以最多同时拥有两件道具。画面的左上方会显示出目前拥有的道具，其中图标靠右且较大的道具将会被优先使用，两个道具的优先使用顺序无法切换。为配合双道具系统，赛道中新增了一次获得两个道具的双道具箱。





究极迷你涡轮







在原版迷你涡轮（蓝火）和超级迷你涡轮（红火）的基础上，本作新增了究极迷你涡轮（粉火）。通过漂移触发迷你涡轮后继续漂移，一段时间后会依次触发超级迷你涡轮以及究极迷你涡轮。松开漂移键后，究极迷你涡轮能带来更持久的涡轮加速效果。

智能转向 & 自动加速

通过在赛前或比赛中按下–/+键，能对智能转向和自动加速进行设置。当将智能转向打开时，所控角色会自行在弯道转向，并避免撞墙。可以通过车辆尾部长杆顶端的黄灯（亮或不亮）来判断智能转向是否在运行。特别注意，当打开智能转向后，可能会导致某些赛道无法走捷径，并且也无法触发究极迷你涡轮；当将自动加速打开时，无需按住加速键，角色会自动踩下油门并加速前进。在时间挑战赛中将无法使用智能转向和自动加速，而在乱斗模式中无法使用自动加速。

新人物 & 新道具

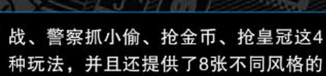


本作共提供了6名全新的人物，包括嘘嘘鬼王（King Boo）、枯骨怪（Dry Bones）、小库巴（Bowser Jr.）、乌贼娘（Inkling Girl）、乌贼男（Inkling Boy）。以及需要解锁才会出现的黄金马里奥（Gold Mario）。除了新人物外，本作还新增了两件道具——羽毛（Feather）和嘘嘘鬼（Boo）。

全新的乱斗模式







与前作单薄的乱斗模式相比，本作全新的乱斗模式可谓内容丰富。除了前作中的气球大战外，本作追加了炸弹大战、警察抓小偷、抢金币、抢皇冠这4种玩法，并且还提供了8张不同风格的乱斗专用地图。



游戏模式

锦标赛 Grand Prix



锦标赛是游戏最核心也是最有趣的模式。该模式共提供了12个杯赛，每个杯赛拥有4条赛道，大部分赛道3圈定胜负。每一场比赛都会有12名车手同场竞技，并且能够在比赛中使用各种道具。

在单人进行该模式的游玩时，其余的车手都是由AI进行控制，根据进入该模式前所选取难度的不同，AI的水平以及车辆的最高速度也会不同。锦标赛模式提供了50cc、100cc、150cc、Mirror、200cc共计5种难度，其中Mirror与150cc的区别只是赛道的方向相反。

在进行杯赛时，每完成一条赛道后便会根据角色的名次给予一定分数，其中第一名为15分，第二名为12分，第三名为10分，之后依次递减。当完成全部四条赛道后，会根据所有车手所取得的总分进行排名，若所控角色获得总分第一，便会获得该杯赛的金杯。在此基础上，会再根据分数高低给予星级评定，其中54～56分为一星，57～59分为二星，60分为三星。也就是说，取得杯赛三星金杯的惟一条件是4条赛道均获得第一名。通过难度选取界面能直观地看到该难度下各杯赛奖杯的获得情况。

TIPS 《马里奥赛车8》中的扭屁股加速（Fire Hopping）技巧在本作中被取消。

时间竞速赛 Time Trials

时间竞速赛是最纯粹的竞速模式。该模式中不会出现任何的道具或者实体车手，只供玩家不断去挑战所选赛道，并刷新自己或他人的最好成绩。每场比赛一开始会固定提供3个加速蘑菇。在进入该模式并选定角色、配件和赛道后，会出现以下选单：

Solo Race：单人挑战该赛道。竞速中不会有任何其他车手或者道具箱子，只需以最快的速度跑完3圈即可。

Race against Ghost：对抗幽灵车手。从该选单进入比赛后，将会出现一名幽灵车手。玩家可以此直观对比出自己和幽灵车手的差距。根据一开始选择的不同，幽灵车手可以是玩家之前的最好成绩、官方车手在该赛道的成绩、其他玩家在该赛道的成绩。

View Ghost：观看幽灵车手在该赛道驾驶的录像。如果想直观地了解幽灵车手在赛道上所采取的跑法，观看他们的录像是不错的方法。

Online Ghosts：查看并下载其他玩家在该条赛道的成绩。下载之后便能挑战或观看该玩家的幽灵车手。

Upload Ghost Date：上传自己在该赛道的幽灵车手录像。

通过在该选单画面中按下X键，能够在150cc和200cc的难度间进行切换。

另外，凡是名字中带有前缀“Nin★”的幽灵车手均是官方在该模式中设置的挑战。当在150cc难度中超越所有赛道的官方幽灵车手的成绩后，即可解锁“黄金轮胎”。



热门攻略 攻略透解 ▼马里奥赛车8豪华版

自由赛 VS Race



在自由赛模式中，玩家可以自行制定规则来进行比赛。可制定的规则包括难度、团队赛或个人赛（Teams）、道具（Items）、电脑水平（COM）、电脑车辆的配件（COM Vehicles）、选择赛道的方式（Courses）、比赛轮次（Race Count）。如果想游玩只有香蕉皮或只有龟壳等独特的模式，自由赛是个不错的选择。



乱斗 Battle



乱斗模式不需要竞速，需要的是在特定规则下通过对战来获得胜利。该模式提供了5种不同规则的乱斗玩法，以及8张各具特色的乱斗专用地图。5种乱斗玩法的规则如下：



气球大战 Balloon Battle

使用道具攻击对手，命中后将会获得1分，比赛时间截止后分数最高者获胜。在比赛一开始时，每位车手的车上都会挂上5颗气球，被道具攻击（包括自己的）后气球数量会减少，当气球全部耗尽后所获分数会减半（奇数分数为减1后再减半），之后将会以挂有3颗气球的状态复活。另外，在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击其他车手，将能够从对手那里偷到1颗气球。





炸弹大战 Bob-omb Blast

该玩法的规则与获胜方式和气球大战相同，但道具箱子只会提供炸弹这一种道具。每名车手同一时间最多持有10颗炸弹，并且自己丢出的炸弹不会对自己造成伤害。





警察抓小偷 Renegade Roundup

12名车手将会被均分为警察组和小偷组。警察组获胜的方法为在比赛时间内使用食人花将所有小偷抓住，小偷组获胜的方法为至少有一名小偷存活到比赛时间截止。当小偷被警察的食人花攻击后，将会被送进监狱中。其他小偷成员按下地图中监狱房门的开关后，监狱中的小偷将会被释放。另外，无论是警察还是小偷都能够使用道具攻击对手。





抢金币 Coin Runners

在比赛时间限制内获得最多金币者获胜。玩家可以使用各种道具攻击对手，从而使对手的金币掉落。在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击其他车手，也能从对手那里偷取1枚金币。通过小地图能直观看到金币所在位置，对手所获金币数也会以图标的形式直观显示在人物模型上方。





抢皇冠 Shine Thief

12名车手抢夺1顶皇冠，有车手成功夺下皇冠并保持一定时间（累计20秒）后比赛便会提前结束。否则，比赛会在5分钟后结束，累计持有皇冠时间长者获胜。使用道具攻击并命中持有皇冠的车手后，其皇冠将会掉落，此时可以拾取并抢夺皇冠。在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击皇冠车手，也能直接将皇冠偷取过来。注意，在持有皇冠时车辆的最高速度将会慢于其他车辆。



赛前准备



属性



无论是人物还是车辆配件，都拥有着各自的属性。而不同人物和不同车辆配件的组合，便会使得成车的属性千差万别，从而让每一名玩家的驾驶手感都会有所不同。工欲善其事必先利其器，对人物和车辆配件的属性有一定的了解，是成为老司机的关键。

在组装车辆配件界面按下–/+键，能直观地看到组装完成后整体的属性：

速度 Speed　影响车辆最高速度的数值，值越大越快。除了能在领先的情况下与对手拉开更大的差距外，该数值越大也能使得车辆在起跑的火箭起步以及蹭尾流中占到优势。

加速度 Acceleration　决定车辆从0速加速到最高速度所需的时间，值越大时间越短。在比赛中经常会被道具打至0速，而能否更快地回到最高速度中便要看该属性的高低了。

重量 Weight　决定车辆与对手碰撞时是否占优的数值，值越大优势越大。也就是说，重量小的车辆与重量大的车辆相撞时，容易被重量大的车辆撞出去。在起跑对撞以及弯道对撞时，更大的重量都能发挥不小的作用。

操控性 Handling　影响车辆转弯难易度的数值，值越大转弯半径越小，也就越容易转弯。操控性的高低会对转弯时的手感和难易度产生诸多影响，当发现转弯或漂移不那么顺畅时，可适当增加此数值。

防滑 Traction　该数值决定了车辆在沙滩、冰原、湿地等赛道上的防滑程度，值越大越不容易发生向外滑动。对于拥有不少非标准赛道的地图而言，高防滑的车辆能在比赛中发挥更好。

TIPS　《马里奥赛车8》中重量和加速度属性的具体数值需要舍去小数点后取整值计算的BUG，在本作中被取消。

除了以上直接在游戏面板中显现出来的属性外，能直观看到的人物体积也会对被道具击中的难易程度产生影响，但差别并不大。此外，游戏中还存在着若干无法直接看见的隐藏属性：

陆地速度、水中速度、空中速度、反重力速度

对车辆在陆地、水中、空中、反重力时的最高速度产生影响的数值，值越大速度越快。其中陆地速度即面板中车辆的速度。根据各车辆这几个数值的不同，在岔路选取上便可以做出侧重。

陆地操控、水中操控、空中操控、反重力操控

对车辆在陆地、水中、空中、反重力时的操控性产生影响的数值，值越大操控性越好。其中陆地操控即面板中车辆的操控性。根据各车辆这几个数值的不同，在岔路选取上便可以做出侧重。

迷你涡轮属性

对迷你涡轮的性能产生影响的数值，值越大涡轮加速的持续时间越长，也能更快速地进入迷你涡轮状态。不同于《马里奥赛车8》中该数值只影响涡轮加速的持续时间，在《豪华版》中该数值也影响了进入迷你涡轮状态的速度，即值越大能更快地在漂移时擦出火花，因此这一属性在本作中格外的重要。一般来说，迷你涡轮属性与加速度和操控性呈正相关。



人物



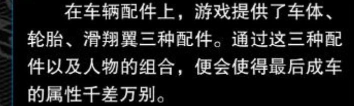




本作在囊括了原版本篇和DLC全人物的同时，还加入了6名全新的人物。除开那些变体角色外（比如黄金马里奥），本作可使用人物多达42名，为目前的系列之最。

人物之间的不同不仅体现在了外表和体型上，各人物间的属性也不同。也就是说，在进行车辆的装配时，人物也会作为了重要的配件参加到装配之中。按重量来分类，各人物大致可分为轻量级、中量级、重量级。

各人物属性具体数值见最后“资料数据篇”中的表格。



车辆配件

在车辆配件上，游戏提供了车体、轮胎、滑翔翼三种配件。通过这三种配件以及人物的组合，便会使得最后成车的属性千差万别。

车体分为了卡丁车（Kart）、摩托（Bike）、ATV三种类型，摩托还可以细分为漂移摩托和斜挂摩托。其中斜挂摩托最为特殊，独特的内切式漂移是它的特点。除了车体外，轮胎和滑翔翼的选取也相当关键。

各车辆配件的具体数值见最后“资料数据篇”中的表格





新手上路

火箭起步

在发车的倒计时数到2时，按住加速键不放，即可在倒计时结束时获得火箭起步的加速效果。当然，根据按住加速键的时机不同，也会有不同的火箭起步效果。如果按得太早，可能会直接导致爆缸；如果按得太晚，可能会导致火箭起步不明显或没有触发。

使火箭起步效果最大化的时机为当倒计时2的数字最大化后再等一点点的时间。



▲此时按住加速键不放进行火箭起步。

漂移

按住漂移键再配合摇杆（方向键）向左或右，车辆会在小跳一下后进行漂移。漂移的方向由摇杆（方向键）的方向来决定，一般来说进入弯道时需要朝入弯方向进行漂移。在漂移状态持续一段时间后，车辆轮胎会摩擦出火花，火花颜色会从蓝色（迷你涡轮）→红色（超级迷你涡轮）→粉色（究极迷你涡轮）逐渐变化。火花出现期间松开按住的漂移键，均会触发涡轮加速，从而使得车辆快速前进。



TIPS 除了黄金马里奥以外，本作中所有的人物和地图都可以在初期直接选择。

迷你涡轮 & 涡轮加速

漂移持续一段时间后便会触发迷你涡轮（蓝火），继续持续漂移会依次触发超级迷你涡轮（红火）和究极迷你涡轮（粉火）。在此期间松开按住的漂移键，便会触发涡轮加速，而松开时机的不同，涡轮加速的持续时间也会不同（粉火＞红火＞蓝火）。

比赛中除了通过涡轮加速来提速外，赛道中还分布着许多红色的加速板，再加之加速蘑菇的合理使用，能使得比赛中多数时间都处于加速状态。因此，熟练地掌握漂移和涡轮加速是相当重要的。

注意，究极迷你涡轮（粉火）状态只能在关闭智能转向后触发。在赛道外路段漂移，会使积蓄的迷你涡轮直接被消去。



跃动加速

在车辆行驶过斜坡、悬崖、凸起处而腾空的瞬间点击漂移键，将会使得人物做出一个花式动作，并在落地时获得短暂的加速效果。在点击漂移键发动跃动加速时再配合上摇杆（方向键），将会使人物做出不同的花式动作，方向不同则动作不同。



尾流加速



尾随在其他车辆后面，会发现自己车辆两侧出现了气流，一段时间之后便会触发尾流加速。尾流加速在团队赛中比较实用，也可在个人赛中通过尾流加速撞击前方的对手，但务必要注意对手是否有后挂道具。

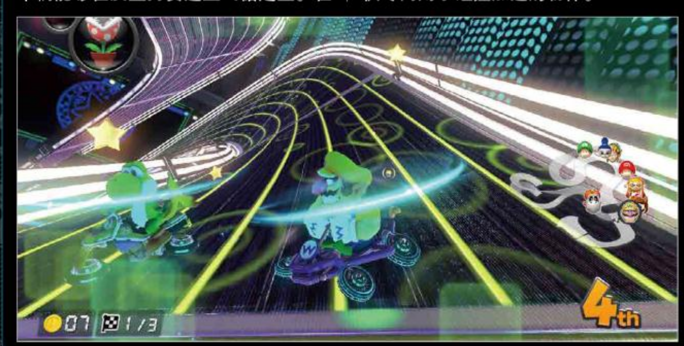
原地掉头

加速键和刹车键同时按住，再配合摇杆（方向键）调整方向，便能实现原地掉头。在乱斗模式中该操作比较实用。



反重力赛道 & 碰撞加速

除了红色的加速板外，赛道上还存在着蓝色的反重力板。车辆驶过反重力板后，轮胎将会自动横置，从而使得车辆能够在反重力赛道上飞檐走壁。在此状态下，撞击其他反重力赛道上的车辆，将会使自身在回旋一圈后获得加速效果。另外，反重力赛道中也有可能提供专门用于碰撞加速的物体。



道具介绍

通过撞击赛道中的道具箱子，将会随机获得一件或两件道具。角色同一时间最多持有两件道具，此时再撞击道具箱子也不会获得新道具。

点击道具键，角色便会使用所持道具。部分道具可以通过持续按住道具键使之后挂在车辆后方，从而用于防御对手道具或车辆的追尾攻击。特别注意，在使用道具时配合摇杆（方向键）向前或向后，能够自行操控是将道具向前丢出还是向后使用。另外，大体来说排名越靠后拿到的道具会越好，而位于第一名的车手基本上就只能拿到绿龟壳或香蕉这类道具了。

香蕉皮



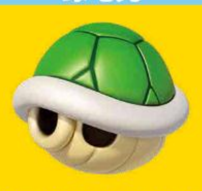
使用香蕉皮后会将之丢放在赛道上，踩到香蕉皮的车手会原地打滑并丢失一定量的金币。香蕉皮也能通过按住道具键来挂在车辆后方，从而抵挡追尾的龟壳等道具。

三重香蕉皮



使用该道具后，三个香蕉皮将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重香蕉皮无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个香蕉皮的持续旋转本身就起到了护身的作用。

绿龟壳



绿龟壳会沿直线发射而出，当碰到墙壁时会进行反弹，反弹多次或期间击中车辆与其他道具后，绿龟壳才会破碎。车辆被绿龟壳击中后会出现短暂硬直并丢失一定量的金币。绿龟壳可挂在车后抵御攻击。

TIPS 本作中有23条重制系列之前作品的老赛道。

三重绿龟壳



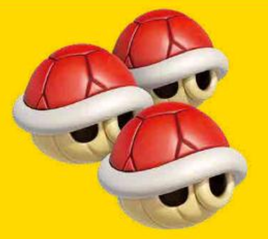
使用该道具后，三个绿龟壳将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重绿龟壳无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个绿龟壳的持续旋转本身就起到了护身的作用。

红龟壳



红龟壳会自动追踪使用者的前一位车手并进行攻击，被红龟壳命中后会出现短暂硬直并丢失一定量的金币。由于红龟壳是锁定车辆尾部进行攻击，所以当发现攻击目标有后挂防御道具时，切忌盲目使用。红龟壳也可挂在车后抵御攻击。

三重红龟壳



使用该道具后，三个红龟壳将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重红龟壳无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个红龟壳的持续旋转本身就起到了护身的作用。

蓝龟壳



蓝龟壳会持续追踪目前位于第一名的车手，并在追上后对其造成小范围的爆炸伤害。追踪的过程以及最后引发的范围爆炸都会波及到其他车手。一般来说蓝龟壳只有排名靠后的车手才能拿到。

炸弹



炸弹被丢出后，会在一小段时间后发生范围爆炸，被波及到的车辆会陷入短暂硬直并丢失金币。炸弹也可以挂在车后用于防御，但被道具和车辆攻击后会被引爆。此时如果刚启动或速度较慢会被爆炸波及。长按道具键一段时间后松开，能将炸弹丢得更远；短按道具键能将炸弹丢在近处。

加速蘑菇



使用加速蘑菇会使涡轮喷射出火焰，从而使得车辆高速突进一段时间。诸如草地之类的减速地带可使用加速蘑菇来高速穿过，从而减少路程。另外，加速蘑菇带来的加速效果和涡轮加速的效果是可以累积的。

三重加速蘑菇



使用该道具后，三个加速蘑菇将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。虽然也是三个道具围绕车身进行旋转，但并没有护身效果，也不会对靠近的对手造成伤害。

黄金蘑菇



在第一次按下道具键使用时，会在黄金蘑菇的图标处出现环形的倒计时。倒计时结束前可无限次按下道具键使用黄金蘑菇，从而多次获得加速效果。倒计时结束，黄金蘑菇消失。注意，连续多次使用黄金蘑菇是不会有加速累积效果的，根据加速状态有节奏地按下道具键能防范不少速度过快转弯失败的情况。

杀手炮弹



使用杀手炮弹后，角色会变成一颗无敌的巨大炮弹沿着赛道自动高速前进一段时间。期间碰到的所有车手和道具都会被撞飞。

墨鱼



使用墨鱼后会使前方对手的屏幕上被涂上墨汁，墨汁的数量（1~3）取决于对手和使用者的名次差距。除了影响视线外，被泼上墨汁的车辆的防滑属性会急剧下降，从而在一些湿滑路段打滑。另外，位于第一名时使用墨鱼只会使自己中招。

闪电



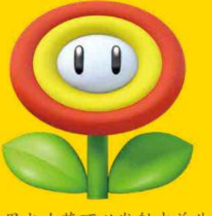
使用该道具后会对使用者外的其他所有车手造成闪电伤害，在被电出硬直并掉落所有道具的同时，还会在之后一段时间进入缩小状态。缩小状态下车辆各性能会下降，也无法进行跃动加速。此时如果被正常状态下的车手碾过，会被直接碾成纸片。处于纸片状态时无法漂移和涡轮加速，在恢复之后也无法立刻加速前行。

无敌星星



使用该道具后角色会在一段时间内进入提速且无敌的状态，在无视地形与部分道具的同时，还能直接将对手撞飞。另外，在无敌星星的状态下虽然不会被闪电劈出硬直，但身上的道具还是会被劈掉。

火力花



使用火力花可以发射出总共10发火焰弹，火焰弹既可用于攻击对手也可用于击碎后方追来的龟壳等。火焰弹在碰到墙壁后会反弹。注意，发出第一发火焰弹之后会计入倒计时，倒计时结束后即使没有射完10发火焰弹该道具的效果也会消失。

回旋镖



将回旋镖投掷而出，在飞行一段距离后会返回到使用者处。回旋镖有一定的自瞄效果，用来破坏追来的龟壳或者对手后挂的道具，是用这件道具攻击敌人外的另一些选择。回旋镖总共可以使用三次。

食人花



使用该道具后，食人花会在车辆前部出现一段时间。这期间食人花会自动攻击身旁的其他车手，也会自动吃掉近身的金币和陷阱。每当食人花伸出头进行啃咬时，都会为车辆提供短暂的加速效果。通过不断地点击道具键，能增加食人花的啃咬频率，但会缩短该道具的使用时间。另外，当使用了食人花之后，场景中的食人花不会对角色进行攻击。

超级喇叭



使用超级喇叭能在角色周身产生一定范围的音波冲击，被波及到的车手会造成硬直，且后挂道具也会被震落。超级喇叭产生的音波也可用来破坏绿龟壳、红龟壳、香蕉皮等道具的攻击，甚至可以震碎蓝龟壳。

TIPS 除了分4屏游玩时是30帧，其他情况下本作都是以60帧在运行。

疯狂8



使用疯狂8后，会出现8个不同的道具围绕在角色身边旋转，按下道具键能使用此时位于车辆正前方的道具。8个道具包括金币、炸弹、加速蘑菇、无敌星星、墨鱼、绿龟壳、红龟壳和香蕉皮。



金币



立即获得两枚金币以及一个短小的加速效果。

羽毛



羽毛只会在乱斗模式中出现。使用该道具后，角色会跳跃至空中并保持短暂时间，可以此来躲避地面的香蕉皮或龟壳。在跳跃的期间碰撞到对手后，还能从其身上偷到1颗气球。

嘘嘘鬼



使用该道具后，能使角色的车辆幽灵化一段时间，期间能够穿过香蕉皮和乌龟壳等道具。同时也会从最近的对手那里偷得一件道具。

高手进阶

道具配件篇

特殊人物与配件的解锁

本作中大部分的车辆配件都是通过金币的累积来进行解锁。金币需要玩家在各模式的各赛道中通过拾取（碰撞）来获得，锦标赛模式下单场比赛最多获得10枚金币。通过主菜单界面下的游玩统计（Play Stats）能直观看到目前总共累积了多少金币。

在游戏初期，每累积了30枚金币将会随机解锁一件车辆配件；当累积超过450枚金币时，每50枚金币随机解锁一件车辆配件；当累积超过1500枚金币时，将会变为每100枚金币随机解锁一件车辆配件。



除此之外，游戏中也有一些车辆配件和人物需满足特定条件后才会解锁。

图标	名称	类型	解锁条件
	黄金马里奥（Gold Mario）	人物	在200cc难度下完成锦标赛的所有杯赛，并全部取得金杯。
	黄金标准车（Gold Standard）	车体	在Mirror难度下完成锦标赛的所有杯赛，并全部取得至少1星金杯。
	黄金轮胎（Gold Tires）	轮胎	在150cc难度下击败（超过）时间竞速赛中所有赛道的官方幽灵车手（共48名）。
	黄金滑翔翼（Gold Glider）	滑翔翼	累计收集到5000枚金币时解锁。

金币的作用

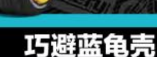
在本作中，金币的作用可不仅仅是用于解锁配件这么简单，在比赛中特别是在时间竞速赛中，收集赛道中的金币其实相当重要。

首先，在角色触碰并拾取金币时，会有一个非常微小的加速效果。虽然不及涡轮加速来得明显，但在赛场中的特定地点连续吃到金币，也能带来不错的提速效果。

其次，每吃到1枚金币，将会提升车辆在该场比赛中的最高速度。而当吃满10枚金币时，将能够最大幅度地提升最高速度。在时间竞速赛的分秒必争中，吃金币带来的最高速度提升可谓相当之关键。

最后便是金币道具的使用时机。由于角色被道具攻击后一般都会掉落金币，所以在这之后使用金币道具不仅能弥补一些之前的损失，还能获得一个聊胜于无的加速效果。





巧避蓝龟壳

眼看着蓝龟壳就要追上来了，手中又没有超级喇叭、无敌星星或者杀手炮弹这些能够避免被炸飞的道具时怎么办？办法当然是有的！

如果此时第二名和你的距离并不远，立马减速让第二名超过你成为第一名，之后便能看见对方被蓝龟壳炸飞时到底是怎样的华丽场景。当然，请保持一定距离，不然会被爆炸的范围波及到。

如果此时你发现前方有香蕉皮或者陷阱，请在蓝龟壳砸下来的前一刻主动踩上去，这样顶多只会出现打滑或眩晕这些短时间的硬直，而非蓝龟壳带来的大硬直。

如果此时你手中正好有加速蘑菇或者黄金蘑菇，可以尝试一下通过瞬间的加速来躲避蓝龟壳。当蓝龟壳来到角色上方转圈，并翻过来往下砸的瞬间，使用加速蘑菇瞬间提速便能躲开蓝龟壳的爆炸。

另外，还有更高端的通过红色加速板的加速来躲蓝龟壳的方法，但笔者也只是有听闻该方法的强横，自己未曾成功过。



快速清墨汁

被对手用墨鱼喷上墨汁后会对前方的视线造成不小的影响，特别是在分屏后的小屏幕中。除了等待一段时间让墨汁自行消去外，游戏中还有不少快速清除墨汁的方法。

通过进入水中可以消除墨汁。除了陆地赛道外，本作中还有不少水中赛道。从陆地进入水中能直接将屏幕上的墨汁清洗掉。但注意，在水中驾驶时被喷上的墨汁是不会被清洗掉的。

通过使用加速蘑菇进行加速能快速清除墨汁。同样，使用红色加速版进行加速也能直接将墨汁清除。



TIPS 通过开启智能转向和自动加速，角色能在全程无操作下完成比赛。用此方法可以挂机刷金币。



驾驶技巧篇

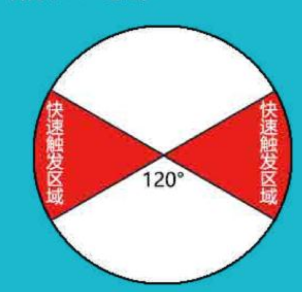
快速触发迷你涡轮

如果各位有观看其他高手玩家在时间竞速赛中的幽灵车手影像，会发现他们在漂移入弯后短时间便进入了迷你涡轮状态，之后又快速触发了超级迷你涡轮和究极迷你涡轮。但当自己亲自游玩时，相同的车辆和赛道，却需要长时间的漂移才能触发究极迷你涡轮。这种差异的产生自然是由于不同的漂移操作所造成。

在前文中我们有提到，漂移时间的长短以及迷你涡轮这一属性都会对迷你涡轮状态触发的时间产生影响，而事实上，还有一个非常关键的因素也会对迷你涡轮状态的触发产生影响，这便是——漂移期间摇杆推向的方向。（方向键虽然也能控制方向，但不便于精确操作，下文均省略）

在车辆漂移的过程中，将摇杆推向漂移对应的方向，能更快地触发迷你涡轮状态。比如往右拐弯时按照入弯方向朝右侧漂移，在漂移期间将摇杆推向右方，便能在较短时间的漂移后触发究极迷你涡轮，从而在松开漂移键后获得最长时间的涡轮加速。

以向右漂移来具体说明，能够快速触发迷你涡轮的具体摇杆方向是2点钟到4点钟的这一区域，即斜向上60° 到斜向下60° 之间。



实际操作中，在漂移时将摇杆推向漂移方向的斜上60° ，能在快速触发迷你涡轮的同时，也不会使拐弯幅度过大。这便是在玩家中广为流传的轻漂（Soft Drifting）技巧。在原作《马里奥赛车8》中，只需要斜上45° 即可进行轻漂，也就是说轻漂在《豪华版》中变得更困难。

其实，轻漂多用于处理小弯，在一些幅度较大的弯道时，直接往入弯方向猛推摇杆，也能保证在快速触发迷你涡轮的同时顺利过弯。

紧靠内线漂移

以相同的速度进入弯道，紧靠弯道内线行驶的车辆是肯定比外线的车辆先出弯的。在弯道不漂移就是浪费的本作中，紧靠内线漂移是最需要掌握的技巧之一。

在漂移的过程中，可以通过不断地左右左右推摇杆来细微地控制漂移时的角度和方向，再配合入弯前合适的漂移角度，紧靠内线漂移也不是一件难事。虽然每次往外推摇杆不会积蓄迷你涡轮，但往入弯方向内侧推的那几下是会快速积蓄迷你涡轮的。因此，左右左右推摇杆漂移的方法在应对一些小弯时相当常用（这也就是玩家们常说的“搓火”）。



二次涡轮加速

在一些半径和幅度都较大的弯道时，通过漂移并涡轮加速一次后，再进行漂移并二次涡轮加速，能使大弯道得到更充分的利用。根据弯道的不同，两次漂移进入到哪种程度的迷你涡轮状态再触发涡轮加速也可以不同。

漂移
涡轮加速

巧躲食人花

除了通过绿龟壳、回旋镖、闪电、无敌星星、食人花等道具来攻击或回避赛道中的食人花外，通过涡轮加速躲食人花的方法能使其威胁变得更小。

具体方法为，在漂移过程中食人花咬向角色的瞬间松开漂移键进行涡轮加速，即可躲开食人花的攻击。

由于游戏中不少弯道的内线都设有食人花，使用该技巧能在贴着内线转弯的同时避开食人花的攻击。比如在2-1的“Mario Circuit”这张地图中，该技巧可被多次运用。



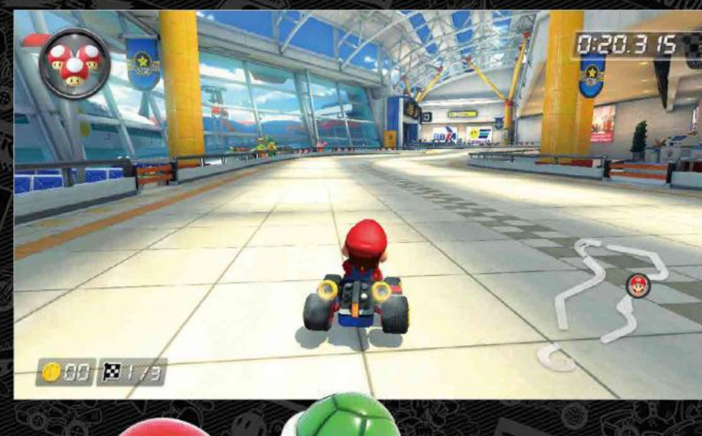
▲在这一瞬间松开漂移键进行涡轮加速来躲避食人花的啃咬。

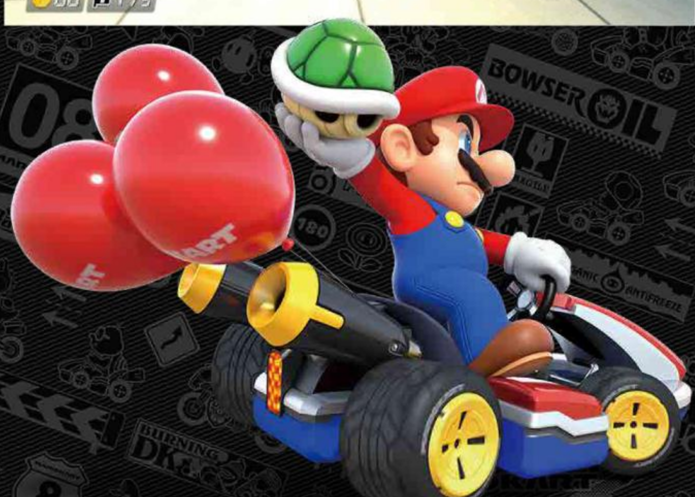
点刹

在漂移过程中，通过多次轻点刹车键并配合摇杆（方向键），能在保证车辆速度下降不太多的同时，调整车辆角度。点刹除了用于补救入弯角度的不合适，也可避免因速度过快撞上挂有防御性道具的对手。熟练运用该技巧，能在200cc的比赛中更好地操控车辆。

小跳调整车身

按下漂移键且不推摇杆时车辆会小跳一下，连续多次按下时车辆会多次小跳。当由于加速后速度过快来不及拉回车头时，可以通过几次小跳配合轻推摇杆来调整好车身。



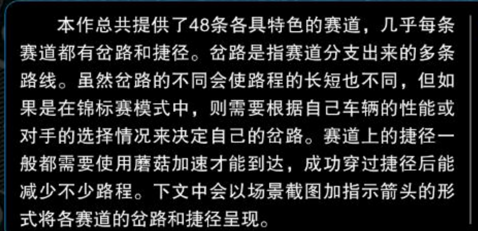


TIPS Pro手柄的良好手感对驾驶操作有一定的帮助。

捷径岔路篇

本作总共提供了48条各具特色的赛道，几乎每条赛道都有岔路和捷径。岔路是指赛道分支出来的多条路线。虽然岔路的不同会使路程的长短也不同，但如果是在锦标赛模式中，则需要根据自己车辆的性能或对手的选择情况来决定自己的岔路。赛道上的捷径一般都需要使用蘑菇加速才能到达，成功穿过捷径后能减少不少路程。下文中会以场景截图加指示箭头的形式将各赛道的岔路和捷径呈现。

使用说明：除了没有捷径和岔路的Rainbow Road（10-4）外，其余赛道的常用捷径或岔路均列出，可通过编号和赛道名称快速找到具体赛道。注意每一张截图右下角的小地图，这能帮助你快速定位图中角色所在位置。图中**红色箭头**路线均需要使用蘑菇加速后才能快速通过，**蓝色箭头**无需蘑菇加速，普通行驶即可通过。特别注意，以下常用捷径和岔路仅供参考，需根据比赛中的实际情况灵活选取并运用。



1-1 Mario Kart Stadium



1-2 Water Park



1-3 Sweet Sweet Canyon





1-4 Thwomp Ruins







2-1 Mario Circuit

2-2 Toad Harbor





TIPS 200cc下喷火加速前进的速度比龟壳的速度还要快，即红龟壳可能追不上目标车手。


2-3 Twisted Mansion
2-4 Shy Guy Falls
3-1 Sunshine Ariport
3-2 Dolphin Shoals
3-3 Electrodrome
3-4 Mount Wario
4-1 Cloudtop Cruise


4-2 Bone-Dry Dunes
0:08.416
0:21.655
1:11.280
1:23.397
2:38.401
4-3 Bowser's Castle
1:27.204
4-4 Rainbow Road
0:25.637
1:39.688
4:04.576
4:39.702
4:52.198
5-1 Yoshi Circuit
0:11.007
0:40.304
0:50.697
1:07.811
5-2 Excitebike Arena
0:06.843
0:28.133
0:55.986

5-3 Dragon Driftway

5-4 Mute City

6-1 Baby Park

6-2 Cheese Land

6-3 Wild Woods

6-4 Animal Crossing

7-1 Moo Moo Meadows



空中使用蘑菇加速

7-2 Mario Circuit

7-3 Cheep Cheep Beach

7-4 Toad's Turnpike

8-1 Dry Dry Desert

8-2 Donut Plains 3

8-3 Royal Raceway

8-4 DK Jungle

9-1 Wario Stadium

9-2 Sherbet Land

9-3 Music Park

9-4 Yoshi Valley



10-3 Grumble Volcano

11-2 Rainbow Road

11-1 Wario's Gold Mine

11-3 Ice Ice Outpost




12-2 Ribbon Road
12-3 Super Bell Subway
12-4 Big Blue

资料数据篇



全人物属性数值

◆Mii形象的量级类别是根据设定形象时所选的身高和体重来决定。总的来说，Mii形象越高越重则量级越大。黄金马里奥的属性和金属马里奥完全一样。

◆表格中的数值为人物使用标准配件（Standard Kart、Standard Tires 和 Super Glider）时的属性。

◆头像后面有*的人物表示可以选择多种颜色。

重量级别		最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
		地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
轻量级		2.25	2.5	2.75	2	4	2	5	4.5	5	5	4.25	4
		2.25	2.5	2.75	2	4.25	2	4.75	4.25	4.75	4.75	3.75	4
	Mii amiibo	2.5	2.75	3	2.25	4.25	2.25	4.5	4	4.5	4.5	4	3.75
		2.75	3	3.25	2.5	4	2.5	4.5	4	4.5	4.5	4.25	3.75
		2.75	3	3.25	2.5	4.25	2.5	4.25	3.75	4.25	4.25	3.5	3.75
	*	3	3.25	3.5	2.75	4	2.75	4.25	3.75	4.25	4.25	4	3.5
中量级	*	3.25	3.5	3.75	3	4	2.75	4	3.5	4	4	3.75	3.5
	*	3.5	3.75	4	3.25	3.75	3	3.75	3.25	3.75	3.75	3.75	3.5
	*	3.5	3.75	4	3.25	3.75	3.25	3.75	3.25	3.75	3.75	3.25	3.5
		3.75	4	4.25	3.5	3.5	3.5	3.75	3.25	3.75	3.75	3.25	3.25
	Mii amiibo	3.75	4	4.25	3.5	3.5	3.5	3.5	3	3.5	3.5	3.5	3.25
重量级		4	4.25	4.5	3.75	3.25	3.75	3.25	2.75	3.25	3.25	3.75	3.25
		4.5	4.75	5	4.25	3.25	4	3	2.5	3	3	3	3
		4.75	5	5.25	4.5	3	4.25	2.75	2.25	2.75	2.75	3.25	2.75
	*	4.25	4.5	4.75	4	3.25	4.5	3.25	2.75	3.25	3.25	3.25	3
	Mii amiibo	4.75	5	5.25	4.5	3	4.5	2.5	2	2.5	2.5	3	2.75

全车辆配件属性数值

◆各配件在表格中的数值是与标准配件（Standard Kart、Standard Tires 和Super Glider）的差异。

◆配件名称加粗代表在游戏初期便能使用，*表示人物不同配件颜色也会不同，**表示某些特殊人物驾驶时会更改颜色，+代表能够进行内切漂移的斜挂摩托。

●车体

卡丁车	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard Kart*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pipe Frame*	−0.50	0	−0.50	−0.50	+0.50	−0.25	+0.50	+0.50	−0.25	+0.25	+0.25	+0.50
Mach 8	0	0	+0.25	+0.50	−0.25	+0.25	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	0
Steel Driver	+0.25	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	+0.50	−0.50	+0.75	−0.50	−0.50	0	−0.50
Cat Cruiser	−0.25	−0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Circuit Special*	+0.50	−0.50	−0.25	+0.25	−0.75	+0.25	−0.50	−0.25	−0.75	−0.25	−0.50	−0.75
Tri−Speeder	+0.25	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	+0.50	−0.50	+0.75	−0.50	−0.50	0	−0.50
Badwagon	+0.50	−0.25	−0.50	0	−1	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	−0.50	+0.50	−1
Prancer	+0.25	0	0	0	−0.50	−0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	−0.25
Biddybuggy*	−0.75	−0.50	−0.50	−0.25	+0.75	−0.50	+0.50	+0.50	+0.25	+0.50	+0.25	+0.75
Landship**	−0.50	+0.50	−0.25	−0.75	+0.50	−0.50	+0.25	+0.75	0	−0.25	+0.75	+0.50
Sneeker*	+0.25	−0.25	0	0	−0.50	0	0	0	−0.25	0	−0.75	−0.25
Sports Coupe	0	0	+0.25	+0.50	−0.25	+0.25	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	0
Gold Standard	+0.25	−0.25	0	0	−0.50	0	0	0	−0.25	0	−0.75	−0.25
GLA*	+0.50	−0.25	−0.50	0	−1	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	−0.50	+0.50	−1
W 25 Silver Arrow	−0.25	−0.25	0	+0.25	+0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
300 SL Roadster	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Blue Falcon	+0.25	−0.25	0	+0.25	−0.25	−0.50	−0.25	+0.25	−0.50	+0.50	0	−0.25
Tanooki Kart	−0.25	+0.25	0	0	−0.50	+0.25	+0.25	+0.50	0	0	+1	−0.25
B Dasher	+0.50	−0.50	−0.25	+0.25	−0.75	+0.25	−0.50	−0.25	−0.75	−0.25	−0.50	−0.75
Streetle	−0.50	+0.25	−0.25	−0.75	+0.50	−0.50	+0.25	+0.75	0	−0.25	+0.75	+0.50
P−Wing	+0.50	−0.50	−0.25	+0.25	−0.75	+0.25	−0.50	−0.25	−0.75	−0.25	−0.50	−0.75
Koopa Clown**	−0.25	+0.25	0	0	−0.50	+0.25	+0.25	+0.50	0	0	+1	−0.25

摩托	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard Bike*	−0.25	−0.25	0	+0.25	+0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Comet+	−0.25	−0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Sport Bike*+	+0.25	0	0	0	−0.50	−0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	−0.25
The Duke	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Flame Rider	−0.25	−0.25	0	+0.25	+0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Varmint	−0.50	0	−0.50	−0.50	+0.50	−0.25	+0.50	+0.50	−0.25	+0.25	+0.25	+0.50
Mr. Scooty	−0.75	−0.50	−0.50	−0.25	+0.75	−0.50	+0.50	+0.50	+0.25	+0.50	+0.25	+0.75
Jet Bike+	+0.25	0	0	0	−0.50	−0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	−0.25
Yoshi Bike+	−0.25	−0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Master Cycle+	+0.25	−0.25	0	0	−0.50	0	0	0	−0.25	0	−0.75	−0.25
City Tripper*	−0.50	0	−0.50	−0.50	+0.50	−0.25	+0.50	+0.50	−0.25	+0.25	+0.25	+0.50

ATV	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard ATV*	+0.50	−0.25	−0.50	0	−1	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	−0.50	+0.50	−1
Wild Wiggler	−0.25	−0.25	0	+0.25	+0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Teddy Buggy	−0.25	−0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Bone Rattler	+0.25	+0.50	−0.75	−0.25	−0.75	+0.50	−0.50	+0.75	−0.50	−0.50	0	−0.50
Inkstriker**	0	0	+0.25	+0.50	−0.25	+0.25	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	0
Splat Buggy**	+0.25	−0.25	0	+0.25	−0.25	−0.50	−0.25	+0.25	−0.50	+0.50	0	−0.25

●轮胎

轮胎	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Monster	0	−0.25	−0.50	0	−0.50	+0.50	−0.75	−0.50	−0.50	−0.75	+0.50	−0.25
Roller	−0.50	0	0	−0.50	+0.50	−0.50	+0.25	+0.25	+0.25	+0.25	−0.25	+0.75
Slim	+0.25	−0.25	−0.25	+0.50	−0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	−1	−0.25
Slick	+0.50	−0.75	−0.75	+0.50	−0.75	+0.25	−0.25	−0.75	−0.50	−0.25	−1.25	−0.75
Metal	+0.50	0	−0.25	−0.25	−1	+0.50	−0.25	−0.25	−0.75	−0.50	−0.75	−0.75
Button	−0.25	−0.25	−0.25	0	+0.25	−0.50	0	0	−0.25	+0.25	−0.50	+0.50
Off-Road	+0.25	+0.25	−0.50	0	−0.25	+0.25	−0.50	−0.50	−0.50	−0.25	+0.25	−0.50
Sponge	−0.25	−0.50	+0.25	−0.25	0	−0.25	−0.25	−0.50	0	0	+0.25	+0.25
Wood	+0.25	−0.25	−0.25	+0.50	−0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	−1	−0.25
Cushion	−0.25	−0.50	+0.25	−0.25	0	−0.25	−0.25	−0.50	0	−0.25	+0.25	+0.25
Blue Standard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hot Monster	0	−0.25	−0.50	0	−0.50	+0.50	−0.75	−0.50	−0.50	−0.75	+0.50	−0.25
Azure Roller	−0.50	0	0	−0.50	+0.50	−0.50	+0.25	+0.25	+0.25	+0.25	−0.25	+0.75
Crimson Slim	+0.25	−0.25	−0.25	+0.50	−0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	−1	−0.25
Cyber Slick	+0.50	−0.75	−0.75	+0.50	−0.75	+0.25	−0.25	−0.75	−0.50	−0.25	−1.25	−0.75
Retro Off-Road	+0.25	+0.25	−0.50	0	−0.25	+0.25	−0.50	−0.50	−0.25	−0.25	+0.25	−0.50
Gold Tires	+0.50	0	−0.25	−0.25	−1	+0.50	−0.25	−0.25	−0.75	−0.50	−0.75	−0.75
GLA Tires	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Triforce Tires	+0.25	+0.25	−0.50	0	−0.25	+0.25	−0.50	−0.50	−0.25	−0.25	+0.25	−0.50
Leaf Tires	−0.25	−0.25	−0.25	0	+0.25	−0.50	0	0	−0.25	+0.25	−0.50	+0.50

●滑翔翼

滑翔翼	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Super Glider*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cloud Glider	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	−0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Wario Wing	0	−0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	0
Waddle Wing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Peach Parasol**	−0.25	−0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	−0.25	−0.25	+0.25
Parachute	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	−0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Parafoil	−0.25	−0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	−0.25	−0.25	+0.25
Flower Glider	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	−0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Bowser Kite	−0.25	−0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	−0.25	−0.25	+0.25
Plane Glider	0	−0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	0
MKTV Parafoil	−0.25	−0.25	−0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	−0.25	−0.25	+0.25
Gold Glider	0	−0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	−0.25	−0.25	0
Hylian Kite	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Paper Glider	−0.25	0	−0.25	+0.25	+0.25	−0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25

文 果汁 美编 咕噜



蔚蓝倒影 幻舞少女之剑		Koei Tecmo	
BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣		角色扮演	日版
2017 年 3 月 30 日	本地 1 人	对应 PSV TV/ 交叉存档	
售价为 7344 日元			

本作是由岸田梅尔担任人设、Gust美少女祭三部曲的第二部作品，遍地美少女的设定让人感觉赏心悦目。本作以现代的日本学园作为舞台，游戏流程分学园生活与探索迷宫，总体来说比较像是AVG加上了RPG系统的游戏。下面就来看看本作的攻略，帮助大家了解一下流程吧！



系统详解



主菜单

项目	功能
ITEM	查看持有道具
MISSION	查看支线任务的详细以及进行程度
STATUS	确认角色状态、给角色分配成长点数以及装备碎片
SAVE/LOAD	存读档
DATABASE	查看碎片效果、魔物图鉴、道具图鉴以及教程等
CONFIG	变更游戏各种设置





战斗系统

本作的战斗是回合制的指令式战斗，行动顺序由画面上方的时间线（TL）决定。

战斗界面



①TIMELINE：时间线，后文详解。
②ATTACK：攻击指令，包含普攻与攻击系技能在内。
③SUPPORT：辅助指令，内含回复、辅助系的技能。
④ESCAPE：逃跑。
⑤ETHER CHARGE：以太充填，选择该指令后能回复使用角色的MP，并充填左下的以太槽。
⑥OVER DRIVE：过载驱动，简称OD，后文详解。
⑦エ-テルケ-ジ：以太槽，以太用于OD、主动指令，在战斗中是比较重要的要素。
⑧显示角色的HP与MP。

时间线



简称TL，位于画面上方。TL以头像图标的形式显示同伴与敌人的行动顺序，战斗开始时，同伴从左侧开始前往中央，敌人从右侧开始前往中央，一旦头像到达中央便轮到该角色行动。图标到达中央的这段时间简称为WT，我方使用技能的时候，根据技能不同，所需的WT也会不同，所需WT可在TL上确认。

部分技能拥有让敌人的WT延长的效果，为“**ノックバック**”效果，每个角色都拥有这类技能。活用这类技能可以减慢敌人的行动顺序，从而减少受到的攻击次数。

异常状态

本作有数种异常状态，除了下面详细介绍的3种以外，还有降低能力值以及持续受到伤害的异常状态。异常状态经过一段时间后便会消失，其中混乱、暗暗、麻痹3种异常状态可以依靠技能恢复。降低能力值以及持续受到伤害的异常状态则不能通过技能恢复。

混乱：一定时间内，自动选择指令。
暗暗：一定时间内，命中与回避率下降。
麻痹：一定时间内，TL停止前进。

属性

本作的攻击分为4种属性，分别是锐利、冲击、贯通、心力。攻击敌方的弱点属性，便可以给予大伤害，反之则只能给予微弱伤害。敌人的耐性状态可在DATABASE的“魔物”一项或战斗中通过指定目标查看，以下为耐性图标的说明。

○：弱点（小）
◎：弱点（大）
△：耐性（小）
×：耐性（大）
一：普通



过载驱动（オーバードライブ）

简称OD，一定流程后开启。选择OD指令发动后，就能消耗一定量的以太增加回合中的行动次数。不过要注意在OD中，同一个技能不能连续使用。在OD状态下追加的行动，其技能的MP消耗量比平常要更低，并且威力也更强，因此在面对强敌的时候要积极开启OD。

支援同伴（サポーター）

本作的战斗队员只有3名，不过还有数名支援她们的美少女同伴。在攻击行动中输入画面下方显示的对应指令就能使用支援技能。使用支援同伴的技能需要进行蓄力，简单来说就是要经过一定回合数，在蓄力完成之前是不会显示支援指令的。

同伴的状态可以按△键确认，当同伴的HP变为0的时候她们就会脱离战场，此时便不能使用支援技能，但是经过一定时间后她们会重返战场。



主动指令（アクティブコマンド）

流程5章开启，在等待角色移动到TL线中间时会触发的类似QTE的行动。画面中会显示RECOVERY、GUARD等辅助指令，只要在WT时间内持续按住对应的按键，就会触发角色的主动指令，执行回合以外的动作。比如在轮到我方角色的回合前触发主动指令画面，此时按←键便可立刻触发回复行动。触发主动指令需要消耗以太槽，与同伴之间的羁绊越深，主动指令的效果也就越强。

角色成长

碎片（フラグメント）

碎片是剧情中的重要道具，里面蕴含了各个角色的感情。在实际游戏中，碎片是一种关键的支援道具，携带了各种各样的效果，比如伤害提升、回复HP等。它能装备在角色的技能上，让该技能发挥出额外的效果。在主菜单的“STATUS”一项内选择“FRAGMENT”便可进行碎片的装备与卸载，根据技能不同，能够装备的碎片数量也会不同，比如某些技能可以同时装备3个碎片。



推荐碎片

编号	碎片名	效果	取得方式
049	ささやかな幸福	几率增加战斗后获取的报酬	一之濑亚子羁绊事件
012	变化への畏れ	增加防御力上升效果	真田凛剧情获得
031	友爱	增加俊敏性上升效果	森川更纱羁绊事件
037	斗争心	增加攻击力上升效果	鸣宫圭羁绊事件
078	完璧の幻想	让单体范围的技能变为全体，效果增强	多谷史绪剧情获得
082	无我梦中	增加幸运上升效果	多谷史绪羁绊事件
111	虚空色	增加全能力值上升效果	斋木有理剧情获得

能力值强化系技能在战斗中的效果非常明显，推荐把此类碎片装备在夕月的“**ホーリーパレス**”等全体回复技能上，让这些回复技能兼备回复和强化的效果。“**ささやかな幸福**”的效果则方便玩家收集素材，对获取奖杯很有帮助。

成长点数

角色们在流程中固定了感情碎片或完成支线任务的时候，能获得相应的成长点数（成长**ポイント**）。取得的成长点数可以在主菜单的“STATUS”一项内选择“GROWTH”进行分配，玩家可以自由把成长点数分配到喜欢的能力值上，让角色往偏好的方向成长，分配了成长点数后角色才会升级。战斗角色有以下4种能力值：

ATTACK：攻击，把点数分配到这项便可提升角色的攻击力。

DEFENCE：防御，把点数分配到这项便可提升角色的HP与防御力。

SUPPORT：支援，把点数分配到这项便可提升角色的MP与幸运值，幸运值影响暴击率。

TECHNIC：技巧，把点数分配到这项便可提升角色的俊敏性，也就是速度，速度越高WT时间越短。

技能

角色获得技能有两种方式，一是提升到一定等级，二是把成长点数分配到某些能力值上。

关于第二种，把多少点数分配到什么能力值上能习得什么技能，在游戏中可在主菜单的“STATUS”一项内选择“GROWTH”，然后再按□键进入技能习得界面查看具体条件。当然不是全部显示，在后文的“角色评价”一项内会列出所有技能的具体习得条件。基本来说，把点数分配到ATTACK一项便会习得更多关于攻击方面的技能，分配到DEFENCE一项就会习得回复等防御技能。在技能习得界面按△键，便可查看未习得技能的详细效果。

任务

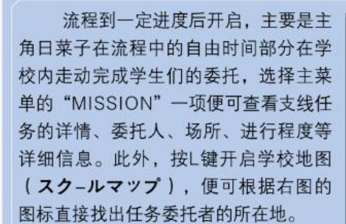
主线推进·迷宫探索

本作中的迷宫被称为“**コモン**”，**コモン**内到处都散落着闪光点——思念碎片（想い**の**欠片），接近闪光点按○键调查，便能回收思念碎片。在主线流程中，需要在迷宫内收集一定数量的思念碎片，才能触发主线剧情推动流程发展。

支线任务

流程到一定进度后开启，主要是主角日菜子在流程中的自由时间部分在学校内走动完成学生们的委托，选择主菜单的“MISSION”一项便可查看支线任务的详情、委托人、场所、进行程度等详细信息。此外，按L键开启学校地图（**スクールマップ**），便可根据右图的图标直接找出任务委托者的所在地。

完成支线任务后可以获得报酬和评价点数，提升评价点数后其他人对日菜子的关注度便会提高，此时就可能触发有关于碎片的重要话题。在流程上，当玩家达到目标的评价点数时，便能向夕月和来梦报告以推动下一步流程。原则上不要求玩家完成所有的支线任务，但多做做总是好的，毕竟关系到一些强力的碎片，还与奖杯有关。





フリスペ

在游戏中是一种手机操作系统，按R键开启。里面含5种APP，部分项目与奖杯相关，其中一个更换壁纸的APP便不再提及。

テーブルチャット

聊天APP，在里面可以与同伴进行交流。在收到信息的场合下可以按○键进行回信，也可以不回信。此外，在校内各处可以找到话题（话**のネタ**），有话题后在**テーブルチャット**界面按△键，便可由主角日菜子主动提出话题。下表列出各章话题的获取方式。

话题

话题	话题对象	取得场所	取得时间
4章			
圭とバスケ	圭	中庭·1F廊下入口处附近	自由时间2
5章			
バレエ谈议	更纱	脚本室书桌下	自由时间1
小さいユズ	ユズ	校门前的树附近	自由时间1
ソバージュヘアー	ライム	1A讲台附近	自由时间2
明るさの秘诀	圭	屋上迷宫入口旁边	自由时间2
凛は食いしん坊?	凛	购买部前附近的休息处	自由时间3
特待科について	更纱	1B教室后侧	自由时间3
6章			
お父さんはロック歌手	亚子	图书室左侧	自由时间
7章			
デスマーチを好むワケ	史绪	保健室床边	自由时间1
陆上部は大变?	梨佳	中庭的花坛前	自由时间1
千纮とぬいぐるみ	千纮	3F廊下楼梯前	自由时间1

话题	话题对象	取得场所	取得时间
子供っぽい?	ユズ	1A 教室后侧	自由时间 2
お洒落なしほり	しほり	校门前	
8 章			
话题	话题对象	取得场所	取得时间
おすすめのゲーム	香织	3F 廊下消防设备附近	流程
独特のセンス?	千纮	2F 廊下楼梯前	自由时间
有理は天才?	有理	科学部室的床	
9 章			
话题	话题对象	取得场所	取得时间
中学时代について	早苗	1F 廊下楼梯前	自由时间
史绪のピアノ	史绪	图书室深处	
ネットショップ……?	有理	购买部前	
化粧のいろは	しほり	2F 廊下の手前侧	
ライムとぬいぐるみ	ライム	文化部部室跟前	
陸上部への未练	香织	グラウンド跟前附近	
梨佳の足について	梨佳	グラウンド中央附近	
10 章			
话题	话题对象	取得场所	取得时间
协力のお礼	麻央	1F 廊下的玄关前	自由时间
演技のコツ	麻央	1B 教室前面	
ジャーナリスト志望?	亚子	脚本室跟前	

ジュークボックス

听音乐用的APP。

かくれんぼ

流程开启，主要是提示千纮的手制布偶的位置，算是迷你游戏的一种。即使找到隐藏的布偶也不会发生什么变化，可以当解谜游戏玩。

やみのどうくつ

养成系迷你游戏APP，玩家培育一只小魔物到最终形态后便能获得一个奖杯。进化方法是让**ストレス**以外的所有能力值都增长到最大值，然后再下降到最低的数值就能进化为最终形态，每更换区域3次便能触发一次这个迷你游戏的事件，所以只要反复进出教室便能很快完成这个游戏。培育的诀窍有几点，一是可以通过重新开启**フリスペ**重置成长的选项，二是尽量避免提升**ストレス**的选项，三是在**しあがり**四阶段时让能力值成长到最大，到五阶段时开始下降能力值，这时候要尽量让能力值平均下降。能力值下降到以下数值后便能进化为最终形态**ネクラノミーコ**：



げんき■□□□□	あいきょう□□□□□
きてん■□□□□	ストレス■□□□□
しあがり■■■■■■■■■□	

支援同伴羁绊事件

除去3名战斗角色外，本作还有12名支援同伴登场。支援同伴各自拥有特殊的支援技能，在战场上能起到不少作用。最重要的是这12名同伴都有羁绊事件，在羁绊事件中选择不同的选项，便能获得不同的碎片，选择正确的选项能提升与该同伴的交流值。放学后可与同伴对话触发约会事件，在自由时间中无限约会也能提升交流值。下表列出各个同伴的羁绊事件选项的情况。

注：表中红字选项为提升交流值的选项；除了第一个事件是直接对话便能触发以外，其他羁绊事件的触发条件都是交流值在一定以上，表中不再注明。

西田早苗 场所：1F 廊下

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
料理の誘い	3 章自由时间 1	お願いする	尽くす喜び
		やめておく	钢の奉仕心
レッツクッキング!	3 章自由时间 1	…………	–
		气丈に振る舞う	–
早苗の想い	3 章自由时间	话に诱う	满たされた想い
		游びに诱う	满たされぬ想い
力になりたい!	5 章自由时间	气持ちだけで十分	–
		特训してみるのは?	–
ラップバトル	5 章自由时间	わかった	试合前の紧张感
		よし胜负だ!	试合前の高扬感
秘密の渚の昆布	8 章自由时间	无	ラッパーハート
いつかまた…	8 章自由时间	无	バトルジャンキー

森川更纱 场所：1B 特待科

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
休みの日は ––	3 章自由时间 1	勉强してる	过去への寂寞
		バレエの动画を见てる	好敌手の再认识
更纱の气遣い	3 章自由时间 1	气を遣わないで	理解不能の苦恼
		余计なお世话だよ	无用の气遣い
本番前の紧张感	5 章自由时间	无	–
焦り	5 章自由时间 1	无	复活への焦燥
恐れ	8 章自由时间	无	不到の恐怖
理解	8 章自由时间	无	–
これからもずっと	9 章自由时间	无	友爱

真田凛 场所：中庭

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
美味しいジュース	3 章自由时间 1	顽张ってるんだね	气から体へ
		饮み过ぎじゃない?	プラス思考
料理は得意	3 章自由时间	疑ってみる	反骨心
		すごいね	笑颜が幸福
料理の试食	5 章自由时间	すごくおいしい	–
		实は天才か?	–
文化祭の出し物	5 章自由时间 1	焼きそば	优しい拒绝
		クレープ	スイートハート
愚痴	5 章自由时间 1	无	–
みんな自分胜手だよ!	8 章自由时间	无	エースの孤独
私の信じた味	8 章自由时间	无	梦见る乙女

鸣宫圭 场所：校门前

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
息を合わせるには…	3 章自由时间 2	练习あるのみ!	猪突猛进
		たまたまじゃない?	恼み无用
球技大会で胜负!	3 章自由时间 2	圭なら大丈夫	斗争心
		本当に胜てるの?	逆境
仲间集め 1	5 章自由时间 1	大丈夫かな……	–
		何とかなるよ	–
仲间集め 2	5 章自由时间 1	わかった信じるよ	感谢感激
		仕方ないなあ……	安堵感
正々堂々と胜负!	8 章自由时间	无	ノーガード
雨降って地固まる?	8 章自由时间	无	热血汉

一之濑亚子 场所：2F 廊下

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
お金贷して!	4 章自由时间 1	わかった贷すよ	收集癖
		ふざけてんの?	收集癖
意外な一面	4 章自由时间 1	真面目だね	素直な心根
		すごいね	惯れない照れ
四人でデート	4 章自由时间 1	无	ささやかな幸福
面倒见がよい?	4 章自由时间 1	无	–
亚子の野望	5 章自由时间 1	无	–
コメディアン诞生! ?	5 章自由时间 1	无	人气者
お金のために	5 章自由时间 1	无	动き者
不稳な气配	5 章自由时间 1	无	–
真相	8 章自由时间	无	プレッシャー
デートなのです!	8 章自由时间	无	日常の安堵

菅本しほり 场所：1F 廊下

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
下着交换しようよ	4 章自由时间 2	いいよ	ハイテンション
		ダメ	好意の加护
オシャレの理由	4 章自由时间 2	动かない	恶戏心
		素早く后ろに下がる	不屈の野望
ライク? ラブ?	5 章自由时间 1	直球で闻く	–
		变化球で闻く	–
プールに行こうよ	5 章自由时间 1	目的は何?	トレード愿望
		ビキニじゃないよ?	直球な热意
しほりはやっぱり…	8 章自由时间	无	魅惑の憧憬
おそろいだね	8 章自由时间	无	未来ある爱

井上千纮 场所：中庭

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
もっと积极的に	5 章自由时间 1	ポジティブ思考の本	ポジティブ思考
		いろんな本读む	チャレンジ精神

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
自信の付け方	5章自由时间1	千纮が作ったの?	苦い经验
		千纮の作品だったんだ	ファンサ－ビス
花坛の手入れ	5章自由时间1	ごめんね	时间よ止まれ
		声かけてくれれば	未来がある
お礼	5章自由时间1	もっと教えてよ	–
		昔の话闻かせて	–
报われた努力	5章自由时间1	无	–
阴口	5章自由时间1	无	–
嬉しさと惊きと…	8章自由时间	无	狂喜乱舞
成长	8章自由时间	无	成长の芽生え

多谷史绪 场所：3F 廊下

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
理想の音色	5章自由时间2	见识を广める	感觉リセット
		ぼ－っとしてみる	无の境地
音乐のイメ－ジ	5章自由时间2	无	–
トリア－ジ开始!	5章自由时间2	いくつかやってみよう	踏み出す觉悟
		一番兴味のあるもの	无我梦中
プログラマ－に转向?	5章自由时间2	もちろんいいよ	–
		忙しいけど……	–
谁が为に	5章自由时间2	おばあ样のため?	让れぬこだわり
		生きがいになってる	生きがい
料理の次は?	5章自由时间2	无	–
私の传えたいこと	8章自由时间	无	一进一退
レッスン开始!	8章自由时间	无	デスマ－チ

蜷川麻央 场所：1B 特待科

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
台词は觉えた?	8章自由时间、与夕月、来梦对话	ごめんなさい	孤军の斗将
		もちろん觉えてるよ	孤军の知将
疑惑	8章自由时间	何か怪しいよね	共斗心
		どこを削れるかな	事前调查
利口なやり方	8章自由时间、前往2A、3A	无	静寂の知
计画通り	8章自由时间	无	计画成就
私のやり方	8章自由时间	无	トップの宿命、孤高のカリスマ

三井香织 场所：1F 廊下

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
オタク作品について	5章自由时间3	私はちょっと……	偏见反对
		いいんじゃない……	宽容
コスプレ	5章自由时间3	意识してなかった	变身愿望
		违う自分になった	幻想への憧れ
よくない噂	5章自由时间3	仲いいんだね	–
		友达?	–
真相	5章自由时间3	香织って不良なの?	友情の照れ
		近所の友达って男?	友情の照れ
コスプレイベント	5章自由时间3	やってみれば?	–
		プにレンジャ－は?	–
自分より友达	8章自由时间	无	大切な绊
新境地	8章自由时间	无	广がる世界

芳村梨佳 场所：グラウンド

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
普通は嫌!	5章自由时间3	好きなことを续ける	继续は力なり
		寝てみる	气分转换
友达绍介	5章自由时间3	なし	–
日菜子流柔软运动	5章自由时间3	变わらないかも	さらなる向上心
		きっとよくなるよ	前进
チャレンジあるのみ!	5章自由时间3	その调子!	–
		收获はなさそう……	–
走ることって乐しい!	5章自由时间3	すごく乐しそう	达成感
		タイムは大事だよね	走る喜び
悩み事	5章自由时间3	无	–
スランプ	5章自由时间3	无	–
嫉妒	8章自由时间	无	停滞の恐怖
小さな勋章	8章自由时间	无	私だけの勋章

斋木有理 场所：科学部室

羁绊事件	触发时间	选项	取得碎片
感情を理解する方法	7章自由时间2	仲间と话したら?	探求心
		みんなと游ぶのは?	知的好奇心
知りたいことは?	8章自由时间	无	–
お手伝い	8章自由时间	无	–
情报收集・森川更纱	8章自由时间、与更纱对话	また踊りたいから	芸术への理解
		バレエしかなかった	芸术への理解
情报收集・多谷史绪	8章自由时间、与史绪对话	それは最终手段	芸术への理解
		无理は禁物	芸术への理解
情报收集・蜷川麻央	8章自由时间、与麻央对话	自信に溢れている	异才への理解
		芸能人だから	异才への理解
情报收集・西田早苗	8章自由时间、与早苗对话	みんなも大变だよ	恋爱への理解
		みんな心配してる	恋爱への理解
情报收集・真田凛	8章自由时间、与凛对话	谁かを想う气持ち	恋爱への理解
		梦中になる气持ち	恋爱への理解
情报收集・井上千纮	8章自由时间、与千纮对话	话をしたら?	个性への理解
		千纮と同じことをする	个性への理解
情报收集・鸣宫圭	8章自由时间、与圭对话	みんな夏服だし	个性への理解
		本人がいいなら	个性への理解
情报收集・一之濑亚子	8章自由时间、与亚子对话	真实を明らかにしたい	个性への理解
		お金を稼ぎたい	个性への理解
情报收集・芳村梨佳	8章自由时间、与梨佳对话	普通になりたい?	普通への理解
		そのままでいいと思う	普通への理解
情报收集・三井香织	8章自由时间、与香织对话	对战プレイ	普通への理解
		协力プレイ	普通への理解
情报收集・菅本しほり	8章自由时间、与しほり对话	心理がわかるかも	普通への理解
		社会に出る练习	普通への理解
新たな感情	8章自由时间、情报收集完毕	无	あくなき探求心




角色评价

在本作中登场的美少女有很多，但实际上场战斗的只有3个。虽然按照游戏设定来说角色培育是自由的，但因为每个角色的等级上限为50，按照成长点数的数量，角色们是不可能习得所有技能的。这就决定了每个角色都有擅长的领域，下面来为玩家介绍一下每个角色的长处与特点，以及能习得的技能的追加效果，为玩家提供培育思路。

白井日菜子



身为第一主角，日菜子的能力成长非常平均，除了幸运成长比较低以外其他能力值成长都比较理想。可以习得的技能面也相当丰富，攻击、回复、辅助均不在话下，可以说是真正的自由培育角色了。由于能习得各种各样的无属性攻击技能，因此可以培育为无视敌人耐性的攻击手。不过在来梦作为攻击手相当突出的情况下，笔者还是比较偏向让日菜子担任辅助一职，面对战场状况随机应变。推荐提升的能力值是ATTACK和TECHNIC。

可习得技能

名称	属性	效果对象	追加效果	必要点数/习得等级 ATK	DEF	SPT	TEC
电击のパッセ	贯通	敌单体	对麻痹状态的敌人增加追加伤害＋低几率麻痹	5	–	–	–
雷鸣のグリッサ－ド	贯通	敌全体	对麻痹状态的敌人增加追加大伤害＋低几率麻痹	10	–	–	–
稻妻のエカルテ	贯通	敌单体	对麻痹状态的敌人增加追加伤害＋中几率麻痹	15	–	–	–
晓光のシエネ	贯通	敌单体	无视防御给予伤害	20	–	–	–
迅雷のカブリオル	贯通	敌单体	对麻痹状态的敌人增加追加伤害＋中几率麻痹	25	–	–	–
高贵なるピケ	妨害	敌单体	高几率麻痹＋降低速度	30	–	–	–
稳やかなクラルテ	回复	我方单体	HP 小回复	–	5	–	–
愈しのベルス－ズ	回复	我方全体	HP 中回复	–	10	–	–
阳だまりのエクラ	回复	我方单体	HP 中回复	–	15	–	–
荣光のアルカンシエル	回复	我方单体	HP 大回复	–	25	–	–
集结のグレンヌ	回复	我方单体	MP 小回复	–	–	5	–
高扬のマルシュ	回复	我方全体	MP 中回复	–	–	10	–
精彩のエルブ	回复	我方单体	MP 中回复	–	–	15	–
作兴のブロンシュ	回复	我方单体	MP 大回复	–	–	25	–

名称	属性	效果对象	追加效果	必要点数 / 习得等级			
				ATK	DEF	SPT	TEC
轻快なクロッシュ	无	敌单体	根据现存 HP 变化威力	–	–	–	5
驱け巡るポルテ	无	敌周边	根据现存 HP 变化威力	–	–	–	10
跃动するノワ－ル	无	敌单体	根据现存 HP 变化威力	–	–	–	15
浑身のセ－ヌ	无	敌单体	根据 OD 次数变化威力	–	–	–	20
重厚なるブロンシュ	无	敌单体	根据现存 HP 变化威力	–	–	–	25
迸るエタンセル	无	敌单体	消耗エ－テル＋降低最大 HP	–	–	–	30
救いのシャリテ	回复	我方单体	回复“战斗不能”状态	–	5	5	–
抱拥のアム－ル	回复	我方单体	回复“战斗不能”状态 +HP 大回复	–	20	20	–
优美なるソワレ	回复	支援同伴	HP 回复	5	5	5	5
勇气のコンセルト	回复	我方单体	以支援同伴数量为比例回复 HP	10	10	10	10
シエルモワ	锐利	敌单体	–	初期习得			
エペリオン	心力	敌单体	ノックバック效果・小	初期习得			
アヴェルスヴェリエ	锐利	敌周边	给予周边的伤害减半	Lv3			
ミゼリコキャプコ	辅助	我方单体	提升攻击力	Lv3			
アッシュビエルジ	心力	敌单体	ノックバック效果・中	Lv5			
エクレ－ルトロ	锐利	敌单体	–	Lv8			
フォ－ルバロンス	心力	敌周边	ノックバック效果・小	Lv11			
クラ－ジュヴェルソ	回复	我方单体	エ－テル消费で HP 小回复	Lv11			
ラファ－ルジエモ－	锐利	敌全体	–	Lv14			
アルミュ－ルスコ－	心力	敌单体	ノックバック效果・大	Lv16			
フレッシュサジテル	心力	敌全体	ノックバック效果・中	Lv22			
サンクポワッソ	辅助	–	提升エ－テルゲ－ジ	Lv25			
リミエルカンセ－ル	锐利	敌单体	无视防御力的攻击	Lv31			
クリ－ルドンス	辅助	我方单体	提升攻击力、防御力、速度	Lv37			
ヴリィトゥワ－	回复	我方单体	回复“战斗不能”状态或 HP 回复	Lv42			

司城夕月



和娇小的外表不同，防御力与俊敏性的成长相当高，幸运成长也是顶级，可惜攻击成长低。天生的回复役，能习得珍贵的异常状态恢复技能，而本身就能通过升等习得各种回复技能。推荐提升的能力值是TECHNIC，能习得不少带有扰乱效果的技能，除去回复外，还能凭借其高速担任扰乱手。

可习得技能

名称	属性	效果对象	追加效果	必要点数 / 习得等级			
				ATK	DEF	SPT	TEC
シャドウゲイン	心力	敌单体	消耗 HP、给予根据俊敏性的伤害	5	–	–	–
エナジ－キャプチャ	心力	敌单体	给予根据俊敏性与幸运的吸收伤害	10	–	–	–
シャドウメルト	心力	敌单体	消耗 HP、给予根据俊敏性的伤害	15	–	–	–
ペブルシュ－ト	无	敌周边	给予根据防御力的伤害	20	–	–	–
エビルフォ－ム	心力	敌单体	消耗 HP、给予根据俊敏性的伤害	25	–	–	–
のどかなア－ク	回复	我方单体	HP 持续小回复	–	5	–	–
愈しのポメグラネト	回复	我方单体	在 TL 上设置 HP 回复	–	10	–	–
扩张バイタル	辅助	我方单体	提升最大 HP	–	25	–	–
朗らかなト－クン	回复	我方单体	MP 持续小回复	–	–	5	–
知力のルクアット	回复	我方单体	在 TL 上设置 MP 回复	–	–	10	–
涌出メンタル	辅助	我方单体	提升最大 MP	–	–	25	–
活发なスパ－クアロウ	锐利	敌单体	给予无视防御伤害＋牵引效果	–	–	–	5
络みつくアイビ－	妨害	敌单体	在 TL 上设置ノックバック	–	–	–	10
炽火のサルヴィラント	锐利	敌单体	在 TL 上设置技能	–	–	–	20
クロックブル－ズ	无	敌单体	根据 TL 上的技能数量变化威力	–	–	–	25
情热のピタヤ	辅助	我方单体	一定时间内大幅提升攻击力	15	–	–	–
顽丈のパイン	辅助	我方单体	一定时间内大幅提升防御力	–	15	–	–
好机のレイシ－	辅助	我方单体	一定时间内大幅提升幸运	–	–	15	–
疾走のベリ－	辅助	我方单体	一定时间内大幅提升俊敏性	–	–	–	15
广がりのウィロ－	回复	我方单体	治疗暗暗状态	5	–	5	–
夸りのオ－ク	回复	我方单体	治疗麻痹状态	–	5	5	–
生命のネクタリン	回复	我方单体	回复“战斗不能”状态	–	20	20	–
手引のカメリア	回复	我方单体	治疗混乱状态	–	–	5	5
清めのマンダリン	回复	我方单体	解除全能力值异常状态	5	5	5	5
刻限のヒ－ス	辅助	我方单体	降低俊敏性提升暴击率	10	10	10	10
ストライク	冲击	敌单体	–	初期习得			
シュ－ティング	心力	敌单体	ノックバック效果・小	初期习得			
スト－ムデイジ－	冲击	敌周边	给予周边的伤害减半	Lv3			
ホ－リ－パレス	回复	我方全体	HP 小回复	Lv3			
ストロベリ－コメット	心力	敌周边	给予无视防御的伤害＋ノックバック效果・小	Lv5			
ヘイルロ－ズ	冲击	敌全体	–	Lv8			
ペタルメテオ	心力	敌单体	ノックバック效果・中	Lv11			
リ－フセイヴァ－	回复	我方单体	HP 大回复	Lv11			
グレグレ－ン	冲击	敌周边	给予周边的伤害减半	Lv14			
リリヴォステ－ク	心力	敌单体	ノックバック效果・大	Lv16			
グレイプウェイブ	心力	敌全体	ノックバック效果・中	Lv22			
プラムチャ－ム	回复	我方全体	MP 大回复	Lv25			
スタ－ライトウィロウ	冲击	敌全体	–	Lv31			
ロ－ロルクロス	回复	我方全体	包含支援同伴的全体 HP 小回复	Lv37			
クラウバ－	辅助	我方单体	提升异常状态耐性＋提升エ－テルゲ－ジ	Lv42			

司城来梦



攻击力和MP成长非常高，最佳路线便是当作攻击手培育。防御力和俊敏性的成长非常低，在升级的时候是否要弥补这个缺点需要考虑。笔者的方向是让日菜子辅助来梦，然后来梦提升攻击一根筋。当然，来梦也能习得一些强力的弱体化技能，也有担当扰乱手的潜质，不过相当缺乏回复技能，就不需要考虑回复方面的功能了。推荐提升的能力值是ATTACK。

可习得技能

名称	属性	效果对象	追加效果	必要点数 / 习得等级			
				ATK	DEF	SPT	TEC
フェンファイア	锐利	敌单体	–	5	–	–	–
焰风のフラップ	锐利	敌全体	降低攻击力・小	10	–	–	–
柔和なウルヴァリン	妨害	敌单体	一定时间内大幅降低攻击力	10	–	–	–
フィア－フレイム	锐利	敌单体	–	15	–	–	–
追击のヘビィブロウ	无	敌单体	给予根据现存 HP 和攻击力的伤害	20	–	–	–
ファニ－ブレイズ	锐利	敌单体	–	25	–	–	–
のどかなア－ク	回复	我方单体	HP 持续小回复	–	5	–	–
虚弱のライナサラス	妨害	敌单体	一定时间内大幅降低防御力	–	10	–	–
愿いのエ－テルヒ－ル	回复	我方单体	消耗エ－テル使 HP 中回复	–	15	–	–
エ－テルリカバ－	回复	我方单体	消耗エ－テル回复“战斗不能”状态	–	25	–	–
朗らかなト－クン	回复	我方单体	MP 持续小回复	–	–	5	–
不运のクレ－ン	妨害	敌单体	大幅降低幸运和暴击率	–	–	10	–
想いのエ－テルソウル	回复	我方单体	消耗エ－テル使 MP 中回复	–	–	15	–
エ－テルガ－ナ－	回复	我方全体	回复エ－テルゲ－ジ＋使 TL 顺序返回左侧	–	–	25	–
フロストスプリント	冲击	敌单体	根据现存 MP 变化威力	–	–	–	5
极寒のクラマ－	冲击	敌全体	消耗エ－テル给予根据现存 MP 的伤害	–	–	–	10
缓慢なポニ－	妨害	敌单体	一定时间内大幅降低俊敏性	–	–	–	10
コ－ルドクライ	冲击	敌单体	消耗エ－テル给予根据现存 MP 的伤害	–	–	–	15
贯きのフリズアイ	冲击	敌单体	消耗エ－テル给予 MP+ 无视防御的伤害	–	–	–	20
アイシクルトレンド	冲击	敌单体	消耗エ－テル给予根据现存 MP 的伤害	–	–	–	25
暗暗のマングル	心力	敌单体	根据战斗时间变化威力＋低几率暗暗	10	–	–	10
失意のコ－ルドネス	妨害	敌单体	降低防御力与俊敏性	15	–	–	15
カニングメニス	无	敌单体	消耗エ－テル攻击＋降低最大 HP	20	–	–	20
强打のウッドピッカ－	攻击	敌单体	给予持续伤害	–	15	15	–
ホエ－ルグル－ム	妨害	敌单体	降低攻击、防御、俊敏、幸运	10	10	10	10
パ－ムベア	贯通	敌单体	–	初期习得			
ホ－クロア	心力	敌单体	ノックバック效果・小	初期习得			
ラク－ンネイル	贯通	敌周边	给予周边的伤害减半	Lv3			
フォックスハ－ト	回复	我方单体	HP 持续小回复	Lv3			
イアクレイン	心力	敌单体	ノックバック效果・中	Lv5			
ティアリンクス	回复	我方单体	回复“战斗不能”状态或回复 HP	Lv5			
ブラッドレオパ－ル	贯通	敌单体	–	Lv8			
リップパラキ－ト	心力	敌单体	ノックバック效果・大	Lv11			
アイビスファング	贯通	敌周边	给予周边的伤害减半	Lv14			
ベアウィスパ－	心力	敌全体	ノックバック效果・中	Lv16			
アルバトロス	心力	敌周边	ノックバック效果・大	Lv22			
スクワ－ル	回复	我方单体	MP 持续小回复	Lv22			
ボアフィスト	贯通	敌单体	–	Lv31			
ウルフスロウト	辅助	我方全体	自身以外的同伴待机时间缩短	Lv37			
ディアストマ	回复	我方单体	回复异常状态＋提升エ－テルゲ－ジ	Lv42			




流程攻略



序章 踏み出した一步

流程 剧情后强制战斗，仅为熟悉系统，没有难度。

第2章 二人の气持ち

流程 剧情后前往屋顶，从教室出去前往走廊的楼梯然后一直走到“屋上”即可。在屋顶触发剧情，进入**コモン**后马上触发战斗，利用技能就能有效压制敌方的行动顺序从而轻松获胜，“**エ－テルチャ－ジ**”和“探索”教程解锁。接下来就可以探索第一个迷宫了，路不复杂，但是要在途中多调查闪光点，回收一定数量的思念碎片（**想いの欠片**）才能让回收目标碎片（**フラグメント**）显形，以后的迷宫探索都是这个流程。

战斗中出现的道中小怪数量不少，要多利用拥有**ノックバック**效果的技能扰乱敌方的行动顺序，MP见底时马上发动以太充填（**エ－テルチャ－ジ**），回复效率相当高。推荐夕月为辅助，来梦为主攻手，日菜子则看情况自由发挥。到达迷宫深处后触发剧情，与心凪の**エリスロ**×4战斗，它们的血量比道中小怪还要低，可以轻松胜利。

第3章 エトワ-ル

流程 剧情后解锁快速移动的功能，按L键便可开启学校地图，自由移动到学园各处，会触发主线的地点有对话框的标志提示。前往“屋上”触发剧情，然后再次进入**コモン**。剧情后解锁碎片装备和迷宫跳跃功能，在迷宫内调查有羽毛的地方就能进行场景跳跃。切记第一时间选择STATUS里的GROWTH项目对角色进行升级，让她们习得更多的技能。想要角色向什么方向发展可以通过升级界面的技能预测一项决定。此处推荐让夕月提升支援点，习得全体回复技能。来梦和日菜子则强化攻击点，优先习得范围攻击技能。

在迷宫里回收一定数量的思念碎片后更纱的碎片显形，剧情后触发战斗。**デストラクトの**雕像弱锐利属性，日菜子和来梦均能胜任主攻手的位置，难度不大。胜利后触发剧情，此时才进行真正的BOSS战，过载驱动（OD）功能解锁，注意要前往“**グラウンド**”才能进行支援队员的编成。在编成队伍的时候注意攻击、回复、辅助三种职能的安排。

原神・イエソド

虽然BOSS的HP高达3000，但攻击力不是很高，适当使用回复技能就能让队伍的血线维持在安全范围内。不需要回复的时候，便可让夕月使用**ノックバック**效果的技能压制BOSS的行动顺序，日菜子使用技能强化来梦，再让来梦使用范围攻击技能，很快就能把BOSS打至第二形态。

当BOSS的HP下降到2100左右时就会分裂出3个部位。优先破坏部位能让BOSS弱体化，防御力下降，让强化过的来梦使用范围攻击便能轻松破坏部位。虽然被破坏的部位在轮到其行动顺序时会复活，不过不会影响我方的战术。BOSS的HP下降到500左右时进入第三形态，防御力提升，但是攻击力依然不高。把BOSS击倒后触发**リフレクトカウンタ－**，选择指令后进入演出然后获胜。

自由时间

支线任务

任务名	任务目标	任务场所
评价 50pt を目指そう	报告活动、评价达到 50pt、等级升到 4 以上	–
みんなと绊を深めよう!	加深与同伴的羁绊	–
苗さんと仲良しに!	与早苗对话	1F 廊下
さらさんと仲良しに!	与更纱对话	1–B・特待科
リンリンと仲良しに!	与凛对话	中庭
言われたことだけ?	打倒 5 只天使族	屋上
校内を周ろう	前往学校 3 处地方	グラウンド、中庭、校门前
评价 100pt を目指そう	报告活动、评价达到 100pt、等级升到 6 以上	–

任务名	任务目标	任务场所
サボり魔のウワサ	打倒クライホ－ン	1F 廊下
け－ちゃんと仲良しに!	与圭对话	校门前
无意识の荀立ち	打倒暗杀者	中庭
ぼ－っとしてる子の情报	回收 4 个思念碎片	图书室
恐い梦はイヤ!	打倒 5 只スカル族	グラウンド
校内を周ろう	前往学校 3 处地方	图书室、保健室、生徒会室

打倒原种后进入自由时间部分，**フリスペ、ミッション**解锁。自由时间的第一部分中，完成支线任务让评价达到50点时就能向夕月或来梦报告，然后回家经过一天后触发间章。间章结束后进入自由时间第二部分，让评价达到100点，报告完回家就能进入第四章。想要白金的玩家需要注意，只要评价不达到目标点数或者不向夕月、来梦报告就可以重复触发回家→自由时间这个过程，可以利用这个时间在回家前与支援同伴对话进行约会，提高她们的交流值并触发下一步羁绊事件。由于自由时间只持续到10章，切记要在此之前完成所有同伴的羁绊章节，前文已列出支援同伴的羁绊事件表格，可以参考触发时期。

任务说明：支线任务并不会一开始就全部显示出来，需要先完成前置任务才会出现下一个任务，支线任务表格按照顺序列出。打开学校地图就能查看支线任务的触发地点，非常方便。看完间章后进入自由时间第二部分，此时会触发新的支线任务，表格上已按顺序列出。表格内的红字任务为重要任务，第3个重要任务开始为自由时间第二部分的支线任务，需要先完成间章才会触发。“**みんなと绊を深めよう！**”属于长期任务，不急着完成。支线任务虽然没有必要全部完成，但因为任务报酬有道具和成长点数，这些都涉及到奖杯，想要白金的玩家还是推荐全部完成。另外要注意的是“言**われたことだけ？**”等迷宫探索任务，这些任务需要前往指定地点与身上缠绕怪异气场的人对话进入迷宫，并且完成目标后不会自动离开迷宫，需要按L键自行脱离。

与购买部的卖**り**子对话可购得提升攻击力的道具，在购买部前的自动贩卖机里可以购买**ミルクティ－**。第一次回家时会触发日菜子在家里的行动教程，基本就是泡澡等行动，可以从多个角度欣赏日菜子的美貌和身材，部分除了泡澡以外的行动还可能提升日菜子的能力值。进入自由时间第二部分完成“无意识**の**荀立**ち**”任务时会触发制作道具、强化碎片的教程，调查下图模样的“知觉**の**束柱”便能执行操作，推荐在此处强化之前获取的碎片。



间章 彼女のストロ-ク

剧情自动推进，触发任务“**アタイと胜负！**”。

↓

回家。

↓

第二天剧情自动进入**コモン**，前往迷宫深处寻找圭的碎片，通过桥的传送点来到回廊处触发剧情，间章结束。

第4章 真实をうつすもの

流程 大段剧情过后前往屋上触发剧情，这段时间内暂时不能完成任务，不过任务不会消失，留待自由时间完成即可。与购买部的卖**り**子对话可购得提升防御力的道具，在购买部前的自动贩卖机里可以购买**ミルクコ－ヒ－**。

进入迷宫“恐怖と悲しみのゾ－ン”，回收迷宫内的思念碎片，大约回收5个碎片就能触发剧情进入战斗。敌人是**エンザイトコフィン**×1与**ボ－ダムスカル**×2。**エンザイトコフィン**稍微难对付一点，建议先从**ボ－ダムスカル**下手，打倒它们后再对付前者。**ボ－ダムスカル**弱冲击与贯通属性，**エンザイトコフィン**弱贯通属性。

自由时间

支线任务

任务名	任务目标	任务场所
评价 150pt を目指そう	报告活动、评价达到 150pt、等级升到 8 以上	–
あっちやんと仲良しに!	与亚子对话	2F 廊下
绝対に怒らない人のウワサ	打倒アセプタ－	2F 廊下
何に怯えてるんだらう?	打倒エンザイトコフィン	屋上
やる气がないヤツ	回收 4 个思念碎片	2A 普通科
回复スキルを使ってみよう	使用技能フォックスハ－ト（来梦）和ホ－リ－パレス（夕月）	–
校内を周ろう	前往学校 3 处地方	1B 特待科、2A 普通科、3A 普通科

任务名	任务目标	任务场所
评价 230pt を目指そう	报告活动、评价达到 230pt、等级升到 12 以上	–
しほりちゃんと仲良しに!	与しほり对话	1F 廊下
泪の大洪水!	打倒 2 只クライホ－ン	中庭
怪异、见えない影!	打倒 2 只暗杀者	グラウンド
后先考えないのは困るよね	打倒 5 只天使族	3B 特待科
コモンを探索しよう	打倒 15 只魔物、回收 10 个思念碎片	迷宫内

和第三章的流程差不多，让评价达到150点就能进入间章。此时“屋上”会出现连接迷宫“**コモン**”的大门，以后就可以无关任务自由进入迷宫了，不过要注意根据日子不同，进入的迷宫也会不同。完成间章后进入自由时间第二部分，评价目标点数为230点，与购买部的**卖り**子对话可购得提升速度的道具。达到目标后向夕月或来梦报告，回家进入下一章。

间章 キレイ/キライ

剧情后**フリスペ**增加“**あこジャ－ナル**”、触发任务“求**む**、相谈相手”，然后前往屋上。

↓

剧情后进入迷宫寻找**しほり**的碎片，回收5个思念碎片就能触发剧情战斗。打倒**クライホ－ン**，**ボ－ダムスカル**。同样先从比较弱的**ボ－ダムスカル**下手，再对付血多的**クライホ－ン**，**クライホ－ン**弱锐利属性。胜利后自动回家，间章结束。

第5章 隠せるものならば

流程

5章的自由时间有3个部分，流程算比较长。剧情后回家，与购买部的**卖り**子对话可购得提升幸运的道具。第二天触发剧情，**フリスペ**上追加“**かくれんぼ**”，前往屋上触发剧情。

进入迷宫“悲**しみのゾ－ン**”，回收5个思念碎片触发剧情进入战斗。对手是**ロウジングスケルトン**×2，**ボ－ダムスカル**×1，会使用全体攻击和降低我方防御力的技能，不过依然不强，我方使用范围攻击便能迅速清场，本章真正的重头戏是与原种的战斗。剧情后前往**グラウンド**，过载驱动使用次数增加，主动指令（**アクティブコマンド**）功能解禁，接下来触发原种战。



原种・コクマ－

第一阶段下BOSS除本体・**コクマ－**外还有**イ－ス**与**ウエス**两个部位，给予一定伤害后便会进入第二阶段，追加**サウス**、**ノ－ス**两个部位，敌方总数合计为5个。在5个敌人的状态下被连续攻击的话会相当危险，因此要先做好所有强化的工作，让攻击手的范围攻击能力提升，以求尽早清场。破坏本体以外的部位后BOSS的防御力会下降，因此基本的战术是回复或辅助役任一维持**エ－テルチャ－ジ**动作，辅助强化攻击手的攻击力，待部位被破坏、BOSS防御力下降时攻击手便发动OD一口气了结BOSS。胜利后出发一段剧情，然后直接回家。

自由时间

支线任务

任务名	任务目标	任务场所
评价 300pt を目指そう	报告活动、评价达到 300pt、等级升到 14 以上	–
ち－ちゃんと仲良しに!	与千纮对话	中庭
谢罪で悩んでる子の情报	回收 5 个思念碎片	3F 廊下
怪异、草むしり女!	打倒 5 只マグマ族	中庭
强化スキルを使ってみよう	使用技能ミゼリコキャプコ（日菜子）、攻击 5 次敌方弱点	迷宫内
续かぬ集中	打倒テラ－トゥ－マン	图书室
话し相手、募集中	制作リフレクドリンク、粘性增强剂	保健室
评价 380pt を目指そう	报告活动、评价达到 380pt、等级升到 16 以上	–
ふ－ちゃんと仲良しに!	与史绪对话	3F 廊下
疲れがとれないんだって－	回收 5 个思念碎片	2B 特待科
平稳を求める人のウワサ	打倒アドミレイタ－	保健室
ウザいのはどっち?	打倒杀戮者	1B 特待科
しゃっくり	打倒 5 只雕像族	校门前
コモンを探索しよう	打倒 20 只魔物、回收 15 个思念碎片	迷宫内
评价 450pt を目指そう	报告活动、评价达到 450pt、等级升到 20 以上	–
りかさんと仲良しに!	与梨佳对话	グラウンド

任务名	任务目标	任务场所
かおりんと仲良しに!	与香织对话	1F 廊下
部活の相谈	制作ジュエルシ－ド、恐怖の记忆	校门前
求む、挑战者!!	制作ヒ－ルシ－ド、憎恶の记忆	购买部前
悲しんでる子の情报	打倒ウェイルブランチ	1F 廊下
进路に恼む人のウワサ	打倒 5 只マグマ族	3A 普通科
ずっと笑ってばっかのヤツ	回收 5 个思念碎片	屋上
返信がめっちゃ早いヤツ	打倒 2 只テラ－トゥ－マン	2F 廊下
スキルを使ってみよう	使用技能ティアリンクス（来梦）、在战斗中逃跑	迷宫内

注意本章开始会出现类似“话し相手、募集中”的制作系任务，想要白金的玩家一定要完成，与制作道具的奖杯相关。制作道具缺的素材可以通过道具中的素材一项和DATABASE中的魔物掉落资料查看获取方式。完成3部分的自由时间任务后进入下一章。

间章 键盘は行军する

自由时间1完成后的第一个间章。剧情后回家，与购买部的**卖り**子对话可购得提升攻击力・中的道具，在购买部前的自动贩卖机里可以购买**サイダ－**。

↓

剧情后进入迷宫寻找史绪的碎片，触发任务“理想の音色**を**求めて**いるの**”，同样是回收5个思念碎片就能触发后续剧情战斗。对手是**テラ－トゥ－マン**，**エンザイトコフィン**，无论哪个都是血比较多的大怪，使用**エ－テルチャ－ジ**然后让攻击手启动OD一口气解决吧。胜利后触发剧情，间章结束。

间章 バトンとリングと

自由时间2完成后的第二个间章。剧情后触发任务“盗撮事件**の**件”，与1A的夕月和来梦对话，然后与放送室前（2F廊下）的亚子对话。前往**グラウンド**触发剧情，进入迷宫寻找梨佳和香织的碎片，回收5个思念碎片触发战斗。敌人是**ロウジングスケルトン**×2、**ボ－ダムスカル**×2，都是杂兵，用全体攻击迅速清场即可。胜利后触发剧情，间章结束。



第6章 谁が私を

流程

剧情后前往校门前，与购买部的**卖り**子对话可购得提升速度・中的道具。剧情后主动指令“**サポ－タ－**-保护”解禁，前往**グラウンド**准备原种战。



原种・ティファレト

第一阶段下BOSS只有一个本体，给予约3000的伤害后BOSS便会出现**ゴンブル**和**ヴァスパ**两个部位。BOSS会使用混乱、麻痹、暗暗三种异常状态的攻击，中招后要马上让夕月使用技能恢复状态。**ゴンブル**弱锐利属性，**ヴァスパ**弱冲击属性。和至今为止的原种差不多，只要破坏部位让其防御力下降后便可让攻击手使用OD一口气解决。

自由时间

支线任务

任务名	任务目标	任务场所
评价 530pt を目指そう	报告活动、评价达到 530pt、等级升到 24 以上	–
不运なのはたしかにイヤね	回收 5 个思念碎片	购买部前
部活と勉强、どっちが大事?	打倒 2 只杀戮者	3B 特待科
满点取ってうかれてるとか－	打倒 2 只アドミレイタ－	2A 普通科
转ばぬ先のサポタ－ジュ!?	打倒 3 只カカシ族	グラウンド
コモンを探索しよう	打倒 20 只魔物、回收 15 个思念碎片	迷宫内
リメンバ－・マスマテイクス	制作ほかびた、羡望の记忆	3A 普通科（前往 3F 廊下触发）

本章自由时间只有一个部分，注意制作系任务“**リメンバ－・マスマティクス**”属于隐藏任务，需要前往3F廊下才能触发。由于下章流程可以强化主动指令系统，所以自由时间内可完成支援同伴的羁绊事件，最好是所有的支援同伴均触发羁绊事件至目前为止能进行的进度，下章就会强化主动指令的性能。

第7章 贤者と女帝

流程

剧情后进入迷宫，寻找麻央的碎片。这个迷宫不会出现杂兵，只有思念碎片散落在周围。前往迷宫深处进入传送门，切换地图后触发剧情。剧情后原种来袭，前往**グラウンド**触发原种战，主动指令“时间操作”解锁，时间操作按↓发动，可以加快我方的行动速度，减缓敌方的行动速度。如果上一章完成了同伴们的羁绊事件，就会触发**ガ－ド**、**リカバリ－**、**サポ－タ－**保护、时间操作指令的性能强化。本场原种战难度较高，要先存档以防万一，也可以使用一些暂时提升能力值的道具。



原种・ネツアク

BOSS包含本体在内总共拥有3个部位，破坏**サンドラゴ**后就能降低BOSS的攻击力，破坏**ウインドラゴ**后就能降低BOSS的防御力。**サンドラゴ**弱心力、冲击、锐利属性，**ウインドラゴ**弱贯通属性。最有威胁的是本体的技能“**オランジエマギ－**”，中招后就会受到持续伤害，轮到自己的行动回合时HP多数就会降至1。基本上回复行动是跟不上的，只能准备好复活技能。战斗的关键在于前期，BOSS的招式多为全体攻击，要维持以太槽的存量，多使用主动指令的GUARD，撑过前期的伤害著好支援同伴的技能后，就能依靠支援技能进行回复，我方可以真正开始进行输出。

自由时间

支线任务		
任务名	任务目标	任务场所
评价 600pt を目指そう	报告活动、评价达到 600pt、等级升到 28 以上	－
悲剧の失恋	打倒 2 只ウエイルブランチ	3F 廊下
吹奏乐と勉强の天秤	回收 5 个思念碎片	2B 特待科
实录！尽くす女の一生涯！	回收 5 个思念碎片	保健室
あやしいひと	フイア－カスケット	校门前
エ－テルを使いこなそう	使用技能サンクポワツソ、クラ－ジュヴエルソ（日菜子）	－
评价 700pt を目指そう	报告活动、评价达到 600pt、等级升到 32 以上	－
ゆりっちと仲良しに！	与有理对话	科学部室
ペットロスな人のウワサ	打倒 3 只结晶族	屋上
先辈がいなくなったら……	打倒 2 只ティアペイン	购买部前
告白なんてうらやましい！	打倒トラスタ－	1F 廊下
负けたくないもの	打倒 2 只处刑人	1B 特待科
ヤマが当たれば苦劳しないよ	回收 5 个思念碎片	图书室
コモンを探索しよう	打倒 20 只魔物、回收 15 个思念碎片	迷宫内
私こそがやみどうマスタ－！	制作硬性增强剂、慈爱の记忆	1B 特待科（1F 廊下触发）
探し物が得意な人、ヘルプ！	制作爱の记忆、モイスチュア	グラウンド（中庭触发）
私の小说、读んでみて？	制作リフレクトパウタ－、弹性增强剂	3F 廊下（购买部前触发）

隐藏制作系任务要在自由时间2的阶段前往1F廊下、中庭和购买部前触发。在完成有理的间章后切记装备上她的碎片“虚空色”，十分强力。别忘了回收学园内的话题，在两段自由时间内都会更新。

间章 心はかえなくても

有理的间章，剧情后从科学部室出去，接下来都是剧情。

第8章 想いの里侧

流程

剧情后回家，购买部的卖り子处可购得提升攻击力・大的道具，购买部前的自贩机可购得**チャ－ジコ－ク**。第二天剧情进入迷宫，寻找麻央的碎片，回收5个思念碎片触发剧情战斗。敌人是**フイア－カスケット**×2、**テイアペイン**×1、3只的HP都比较高，强化攻击力后使用OD一口气解决吧。剧情后前往**グラウンド**准备原种战，注意第一场是必输的战斗，待剧情后的第二战才是正戏，OD使用次数增加，**リンク**系统解禁。协力技（**リンク技**）是OD一次性使用3次攻击时在最后发动，威力十分强大。



原种・ネツアク

和上一章的战斗方式差不多，不过BOSS的能力值比上一章要强，但是我方也经过升级强化，所以按照上一章的方法战斗即可。从这场原种战开始，以后的原种战都是每给予一定伤害就会触发BOSS的接近演出，在第二次接近演出触发之前，无论给予多少过量伤害都打不倒，因此强力的**リンク**技最好等待BOSS第二次接近演出之后再发动。

自由时间

支线任务		
任务名	任务目标	任务场所
评价 800pt を目指そう	报告活动、评价达到 800pt、等级升到 36 以上	－
まおちゃんと仲良しに！	与麻央对话	1B 特待科
お果子はほどほどに－	打倒 3 只机械族	2F 廊下
ゲ－ムは一日一时间？	打倒 3 只死神族	3F 廊下
绘を描くのをやめた子の情报	回收 5 个思念碎片	保健室
体形コンプレックス、か	打倒 2 只フイア－カスケット	3A 普通科
すっげえ练习热心なヤツ	打倒 2 只トラスタ－	グラウンド
新しい武器を使いこなそう	夕月、来梦分别发动协力技	－
动画についての相谈です	制作リザレクトシ－ド、诞生の记忆	2A 普通科（2F 廊下触发）
心机一转、新グル－プ	制作チャ－ミイリツプ、胁威の夕トウ－	3B 特待科（3F 廊下触发）

两个制作系任务分别前往2F廊下和3F廊下触发。本章开始能进入迷宫的中央区域，从中央区域处可以自由前往之前4个复合区域，方便收集素材。想要进行支线任务“**まおちゃんと仲良しに！**”的话，需要先和夕月、来梦对话。只要交流值足够，本章能完成除更纱以外所有支援同伴的羁绊事件，想要白金的玩家可以开始不断约会泡妹了。

第9章 战う理由

流程

剧情后进入迷宫，只有日菜子一人进行探索，不过由于没有敌人所以还算安全。回收5个思念碎片触发剧情战斗，敌人是**エンザイトコフイン**，不过有一定程度的弱化，所以即使是单人的战斗也没什么难度。剧情后前往**グラウンド**准备原种战，自贩机更新商品**ファイトエナジ－**。

原种・コクマ－

第一阶段下除BOSS本体还有**イ－ス**、**ウエス**2个部位，当BOSS的HP降至17500以下时就会追加另外4个部位，也就是总共有7个敌人。和上次的原种战相同有2次接近演出。BOSS的攻击模式和第5章的时候没什么区别，战斗的关键是尽快破坏部位减少BOSS的攻击次数。让一人保持积蓄以太槽的行动，辅助强化攻击手的攻击力，攻击手启动OD使用没有副作用的全体攻击尽快破坏部位。



热门攻略 攻略透解 ▼蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

自由时间

支线任务		
任务名	任务目标	任务场所
评价 900pt を目指そう	报告活动、评价达到 900pt、等级升到 40 以上	–
时间严守な人のウワサ	打倒死神	校门前
イヤならキッパリ断りなさい	打倒 3 只カカシ族	3B 特待科
射幸心に抗うのは难しい	回收 5 个思念碎片	中庭
ブル – な气持ちってやつ?	打倒ソブシナプス	屋上
ボ – ルペンで返金骚动！？	回收 5 个思念碎片	购买部前
コモンを探索しよう	打倒 25 只魔物、收集 20 个思念碎片	迷宫内
创作料理はアイデア重视!	制作ロ – ゼミント、リペアドリンク	1F 廊下（校门前触发）
本のアリカがわからないの!	制作再录粉、消灭粉	图书室（2F 廊下触发）

购买部更新提升防御力・大的道具，本章两个制作系任务分别前往校门前和2F廊下触发。

第10章 私达はもう

流程

剧情后前往校门前，购买部更新提升速度・大的道具。进入迷宫寻找香织的碎片，回收5个思念碎片触发剧情战斗。敌人是**エンヴィ・ファナ–ト**×2、**フイア–カスケット**×2，这些敌人HP高，并且会强化自己的攻击力，推荐集中攻击以减少数量的方式逐个击杀。剧情后前往**グラウンド**准备原种战。



原种・テイフアレト

BOSS有4个部位，包含本体总共有5个敌人。HP在24500和17500的阶段会触发接近演出，和之前一样，2次接近演出后才可击杀。这个BOSS的特点是会使用暗暗和麻痹的异常攻击，在开战前要先让夕月习得相应的解除技能，会使战况轻松不少。为了减少中异常状态的几率，也可以使用日菜子的**クリ–ルドンス**或夕月的**清めのマンダリン**技能提升队伍的异常状态耐性。接下来的步骤就和之前的原种战差不多，分配好蓄力、辅助和攻击的职能战斗即可。

自由时间

支线任务		
任务名	任务目标	任务场所
评价 1000pt を目指そう	报告活动、评价达到 1000pt、等级升到 28 以上	–
ぶんぶ两道	打倒 2 只ナイトメアグレイバ –	2A 普通科
爆弾发言には气をつけて……	打倒 3 只结晶族	1F 廊下
嘘を嫌う人のウワサ	打倒 5 只死神	屋上
ストレスはお肌の大敌だよ!	打倒 4 只死神	保健室
花を枯らしちゃったとか –	打倒 5 只ソブシナプス	校门前
悲剧を求める子の情报	打倒 4 只ソブシナプス	图书室
悲剧！配信中毒の女子生徒!	打倒 2 只エンヴィ・ファナ – ト	グラウンド
情报提供	打倒 5 只ナイトメアグレイバ –	2B 特待科
悔いるだけじゃダメよ	打倒 4 只ナイトメアグレイバ –	3A 普通科
ミュンヒハウゼン症候群?	打倒 5 只エンヴィ・ファナ – ト	2F 廊下
教えておくわ	打倒 4 只エンヴィ・ファナ – ト	购买部前
花坛のお世话をお愿いね	制作コンセントネイル、锐敏アイドロップ	中庭（グラウンド触发）
放送の练习をします	制作ラッキ – 练り香水、リリカルベル	2F 廊下（图书室触发）
やさしいセカイ	打倒コモン・リュ – ク	2F 廊下

本章是最后的自由时间环节，羁绊事件还没有完成的白金玩家务必趁这个时间完成。两个制作系任务分别前往**グラウンド**和图书室触发。本章拥有前提条件的任务非常多，要有耐心一个个按顺序完成，当完成“评价1000pt**を**目指**そう**”以外的所有任务后前往2F廊下就会触发最终任务“**やさしいセカイ**”。与2F廊下的女生对话就会进入迷宫，打倒里面的**コモン・リュ–ク**就是任务目标。

コモン・リュ–ク

BOSS的HP高达15000，除贯通属性以外均具有耐性。BOSS攻击力、回避率都相当高，还会给自己强化攻击力，因此一定要准备弱体化的技能。推荐给夕月的“**络みつくアイビ–**”技能装备上具有暗暗攻击效果的碎片，并把碎片的等级强化至最高。因为此招是必中的性质，触发异常状态的几率比较高，待BOSS陷入暗暗状态后就可以发动总攻势了，在这之前以防御为主。**リンク**技一定要留待终结BOSS的时候才使用，不然会吃一招伤害很高的全体攻击。

第11章 ある姊妹の始まり

流程

剧情后前往**グラウンド**准备原种战。

↓

胜利后一段剧情，然后前往屋上，不过前往屋上前先与学园各处的支援同伴对话，此时对话就能获得特殊的碎片（不需要完成全部的羁绊事件也能获取）。购买部更新提升幸运・大的道具。屋上剧情后前往**グラウンド**准备第二场原种战，这是最后的准备阶段，碎片强化、装备之类的工作要在此时完成。推荐给强力的单体攻击技能装备提升伤害的片，为最终战做准备。



↓

胜利后自动推进剧情，此时有一次存档的机会，切记另外存一个位置，因为下一场的最终BOSS战输了的话就直接BE了。

原种・イエソド

第一场：第一阶段下BOSS有2个部位，当HP降至22500时会触发接近演出，追加1个部位。第二次接近演出是HP15000左右时触发。战斗的思路和以前的原种战差不多，积蓄以太槽后启动OD进行高火力输出。BOSS会对自己的部位进行攻击、防御和速度的强化，切记要准备妨害类的技能或碎片。

第二场：BOSS的HP增加，并且从一开始就拥有3个部位。打法没什么区别，注意在HP26250和17500时会触发接近演出。

第12章 最后の一步

流程

剧情后对阵最终BOSS，胜利后就能进入结局。

原种・ダアト

BOSS拥有2个部位，含本体即为3个敌人，接近演出在HP35000和17500的时候触发。作为最终BOSS，**ダアト**的攻击力还是挺高的，而且基本所有的攻击都带有降低以太槽的效果，如何维持以太槽的数值是一大难点。前期必须得安排一个队员全程维持积蓄以太槽的行动，待支援同伴的技能准备好后就可以轻松一点了。

和一般的原种不一样，BOSS的部位被破坏后会陷入狂暴化的状态，攻击力上升。如果没有准备降低BOSS攻击力的妨害技能，那么应该避免破坏它的部位，直接瞄准本体进行攻击。战前为攻击手的最强单体攻击技能装备好提升伤害量的碎片。

通关要素

结局画面后保存通关存档，然后标题画面会追加“EXTRA CHANNEL”一项，里面包含画廊、影像、音乐鉴赏等功能。读取通关存档的话就能继承资料库的资料开始二周目，很遗憾道具和成长点数都不会继承。二周目并无其他隐藏要素，因此白金最好一周目就完成。






白金奖杯





白金综述

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度不高，只要一周目便可以获取所有奖杯。由于是款偏向AVG的游戏，实际上的难点只有耐心泡下12个美少女而已。




辉けるエトワール（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯




踏み出した足は（铜杯）
取得条件：完成第1章




战いの报酬（铜杯）
取得条件：完成第2章

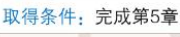



反射镜（铜杯）
取得条件：完成第3章




突击ジャ–ナリズム（铜杯）
取得条件：完成第4章





事件、解决……？（铜杯）
取得条件：完成第5章




人鱼姬は歩けない（铜杯）
取得条件：完成第6章




暗の中の光（铜杯）
取得条件：完成第7章




叶わぬ願い（铜杯）
取得条件：完成第8章




仲直り（铜杯）
取得条件：完成第9章




二人の真实（铜杯）
取得条件：完成第10章




觉悟と想い（铜杯）
取得条件：完成第11章




忘れない、绝对に（铜杯）
取得条件：完成第12章




夕阳に向かって!（铜杯）
取得条件：完成圭的间章




キレイ战争（铜杯）
取得条件：完成しほり的间章



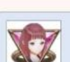

デスマ–チ・リサイタル（铜杯）
取得条件：完成史绪的间章




バトンをつないで（铜杯）
取得条件：完成香织和梨佳的间章




IQ300の忧郁（铜杯）
取得条件：完成有理的间章




アントルシャ（铜杯）
取得条件：完成更纱的羁绊章节




我思う、故に……（铜杯）
取得条件：完成有理的羁绊章节
奖杯说明：从第四个羁绊事件开始和其他人不太一样，详情参考系统部分的“支援同伴羁绊事件”一项。切记情报收集每天只能进行一次，并且同名碎片不会重复获得。




SANAEリリック（铜杯）
取得条件：完成早苗的羁绊章节




青春一直线!（铜杯）
取得条件：完成圭的羁绊章节




风を切ってひたすらに（铜杯）
取得条件：完成梨佳的羁绊章节




コンティニュ–?（铜杯）
取得条件：完成香织的羁绊章节

全部口に出てるけど（铜杯）
取得条件：完成史绪的羁绊章节

さぁ、召し上がれ!（铜杯）
取得条件：完成凛的羁绊章节

金は天下の救世主!（铜杯）
取得条件：完成亚子的羁绊章节

あの……、えっと……（铜杯）
取得条件：完成千纮的羁绊章节

お色気はほどほどに?（铜杯）
取得条件：完成しほり的羁绊章节

彼女の心奥（铜杯）
取得条件：完成麻央的羁绊章节
奖杯说明：注意麻央的第一个羁绊事件需要先与夕月和来梦对话才能触发。

フラグメントビギナ–（铜杯）
取得条件：初次取得碎片

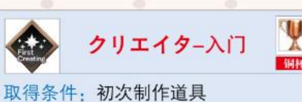
フラグメントコレクタ–（铜杯）
取得条件：取得25个碎片

フラグメントマスタ–（金杯）
取得条件：取得50个碎片
奖杯说明：除了剧情外还要完成支援同伴的羁绊事件才足够。

ミッション初心者（铜杯）
取得条件：初次完成支线任务

ミッション玄人（铜杯）
取得条件：完成25次支线任务

ミッション请负人（银杯）
取得条件：完成50次支线任务




クリエイタ–入门（铜杯）
取得条件：初次制作道具



敏腕クリエイタ–（银杯）
取得条件：制作了所有可以制作的道具
奖杯说明：需要完成所有制作系任务开启可制作道具种类，缺乏的素材可以在ITEM一项和DATEBASE的魔物掉落项查看。道具总共33种。比较容易漏掉的是道具“原初の力”，因为流程会获得3个，如果不跳杯的话尝试制作一下这个道具。

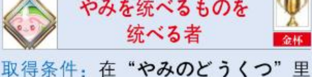



オ–ルリフレクタ–（金杯）
取得条件：等级提升至最大（50级）





最强の绊（铜杯）
取得条件：把碎片强化至最高等级

やみを统べるものを统べる者（金杯）
取得条件：在“やみのどうくつ”里让やみを统べる者服从你
奖杯说明：培育方式请参考系统部分的“やみのどうくつ”一项。




女子高生のたしなみ（银杯）
取得条件：阅读了一定数量的テ–ブルチャット




イエソド击破（银杯）
取得条件：击败原种イエソド




コクマ–击破（银杯）
取得条件：击败原种コクマ–



ティファレト击破（银杯）
取得条件：击败原种ティファレト




ネツアク击破（银杯）
取得条件：击败原种ネツアク




ダアト击破（银杯）
取得条件：击败原种ダアト



大概是因为自同一制作组之手，本作在画面、系统乃至操作手感上都与《失落之歌》相似，如果有过游玩后者的经验，那么本作也能迅速上手。游戏总体而言难度不高，奖杯只耗时间不伤手指，丰富的角色、武器与技能玩起来还是比较有新鲜感的，只可惜PSV版的画面与帧数表现都不尽人意，除非只为剧情而来，否则还是建议购入PS4版。

文 三味线　美编 Juxi

基础说明

共同

按键	作用
○	调查 / 对话
×	跳跃
□	弱攻击
△	强攻击 / 蓄力攻击（个别角色长按△）
△ + ○	切换攻击
R+ ○	防御
触摸左屏	重置视角
触摸右屏	锁定 / 解除锁定
触摸右下屏	切换快捷键
触摸左下屏 /SELECT	道具 / 指令菜单
长按左下屏 / 长按 SELECT	对话选单
右摇杆	移动视角 / 切换锁定对象
左摇杆	移动
左摇杆 +R	冲刺
左摇杆 + ○	垫步 / 受身（被击飞的瞬间）
START	呼出菜单 / 查看地图
L/R+ 方向键 / ○ / × / □ / △	快捷键

精灵

按键	作用
↓	切换成步行
←/→	切换成滞空
↑	切换成飞行 / 前冲（飞行中）
×（滞空时）	上升 / 下降（按两次）
×（前冲时）	减速 / 掉头（按两次）
R+×（前冲时）	空中驱动

超频连线者

按键	作用
长按 ×	强力跳跃
□ + ×	加速移动



加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	PSV BNEI
加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	动作角色扮演　中文版
2017年4月6日　本地1人，局域网2~16人，在线1~16人	对应PSV TV/交叉存档
售价为399港币	

设施篇

Dicey Cafe 莱茵分店

相当于据点，除了能在此处收集情报触发主线剧情外，也是接受支线任务的日常地点之一。位于店角落的“艺廊（电视机）”可以查看相簿以及解说节目，相当于鉴赏模式。

道具屋

这里能买到战斗所需的各种道具，需要注意的是，个别道具只限于精灵或超频连线者使用。本作的HP回复道具只能让角色徐徐回复，不能像魔法那样瞬间回复，所以最好不要等HP快清零时才使用，以免翻车。除了回复系道具外，这里还能购买到增加属性伤害的道具、各类属性的箭矢以及脱离迷宫、瞬间回城的道具。

武器屋

这里可以购买到各类饰品与适用于《刀剑神域》角色的武器，还能鉴定装备。随着剧情推进，能买到的物品数量会慢慢增加。

符石铺

这里可以购买到符石、强化外装，也能鉴定装备。本作只有《加速世界》的角色能够使用符石和强化外装。

BP Shop

位于空都小巷内的神秘商店，除了出售各种稀有的魔物素材、幽灵数据、装备外，还能强化《加速世界》角色的基础能力、花费BP直接使角色升级。幽灵数据相当于隐藏角色的使用权，购买后就能使用该角色。



材料屋

这里可以购买到强化武器所需的各种矿石材料，随着剧情推动，能买到的种类也会慢慢增加，不过大都价格高昂。

锻造空间

玩家花费一定的金钱与素材就能在锻造空间强化武器。强化分成强化攻击力、附加特殊效果这两种，前者又区分成强化基础攻击力、强化属性攻击力，附加特殊效果则指附加束缚、封印、切换威力增强等效果。



锻造

锻造高RANK的武器需要相应的高锻造等级，锻造等级由低到高为Lv1~10，通过反复锻造武器来提升，锻造等级越高，升级所需的经验也越多。

每成功锻造一次，武器性能就会变得更强，并且名字后方会追加数字表示强化成功的次数，成功一次就是“武器+1”，成功十次就是“武器+10”，“+10”的武器继续锻造就会提升RANK等级。这里为大家提供一个提升锻造等级的技巧：由于锻造1把武器至“+3”与锻造3把武器至“+1”所获得的经验值相差不多，但前者所耗素材更多，所以后者性价比更高。



将R1武器强化至R10的方法

通过进化武器，使武器的RANK等级提升需要消耗一把同名武器，因此要先准备10把最普通的R1武器，最好的选择自然就是商店武器，毕竟花点钱就能买到。以商店的R1单手剑为例，准备好以下素材就能一口气把武器升到R10了。

素材	数量	获得途径
铜矿石	176	材料屋购买
铁块	217	材料屋购买
破裂爪子	111	BP Shop 购买
锐利爪子	136	BP Shop 购买
秘银	210	材料屋购买
坚硬爪子	159	BP Shop 购买
奥利哈钢	277	刷试炼洞窟的怪物 Homonculous 掉落
漆黑钩爪	88	刷世纪末的怪物 obold Load 掉落
金刚石	86	刷试炼洞窟的怪物 Guardian Sniper 掉落
神鸟魔爪	5	特别任务中打倒拉贵尔
凝胶糖	6	史莱姆的掉落物
龙之心脏	6	刷世纪末的龙系 BOSS 掉落
神兽之泪	3	特别任务中打倒拉贵尔
巨神的心脏	1	特别任务中打倒菲德雷蒙

水池

触发支线剧情的地点之一。平时收到短信后可以按START呼出菜单，选择“讯息”查看详细内容，每一封讯息都附有信封标志，信封闭合表示仍未查看，信封张开表示已经查看，信封上有“Clear”符号则表示已经触发相关的支线剧情。注意，水池的支线剧情必须根据讯息的收件者、寄件者切换成相应的领队角色才能触发（队伍首位角色，只能在补给据点切换）。



斗技场

位于小巷深处，随剧情推动而解放的场地，是触发诸多对战类支线任务的地点。

补给据点

补给据点有以下4个功能：1.存档。本作只有一个存档位，并且出入设施或前往大地图时会自动保存；2.编辑队伍。玩家只能操作队伍首位角色在街道上移动，想要切换操作角色只能在这里切换；3.查看所有成员的情报、变更装备或设置快捷键；4.仓库存取物品。存进仓库的物品可以在大地图或迷宫内的“M”标志补给据点取出。



任务布告栏

这里可以接受挑战任务与特别任务，前者为探索、收集素材、刷小怪等难度较低的任务，后者则为挑战BOSS的高难度任务，奖励也相对更丰富。



配对传送门

这里可以进行多人游玩，分网路与Ad Hoc两种模式，前者是在线连，后者是近距离面联，玩家可以自订配对或者交由系统任意配对。



角色篇

本作收录了《刀剑神域》与《加速世界》这两部作品的众多角色，《刀剑》角色皆为长着翅膀的精灵种族，《加速》角色则是风格具有金属感的超频连线者，两者在操作、装备系统等方面有诸多的差别。

精灵

精灵的特征有以下几个：1.可以飞行；2.能够装备武器；3.能够使用魔法。下面列出精灵角色（不含DLC角色）的加入条件、能力评测等情报。



桐人

满级属性	HP+11700/MP+4180/ 暗耐性 +36
攻击	5
防御	3
速度	5
射程	3
武器	单手剑、双手剑、二刀流
加入条件	初期



亚丝娜

满级属性	HP+9025/MP+6757/ 水耐性 +36
攻击	3
防御	4
速度	5
射程	4
武器	细剑、单手棍、弓
加入条件	初期





诗音

满级属性	HP+10868/MP+4505
攻击	4
防御	2
速度	3
射程	5
武器	弓、短剑、枪
加入条件	EP.05 中剧情加入



有纪

满级属性	HP+12018/MP+4158/ 暗耐性 +36
攻击	5
防御	2
速度	4
射程	2
武器	单手剑、双手剑、刀
加入条件	EP.07：在斗技场前与之对话并对战一场



莉法

满级属性	HP+9500/MP+6006/ 风耐性 +36
攻击	4
防御	3
速度	5
射程	3
武器	单手剑、细剑、刀
加入条件	EP.05 中剧情加入



斯朵蕾雅

满级属性	HP+20378/MP+3360/ 土耐性 +36
攻击	5
防御	4
速度	2
射程	3
武器	双手剑、双手斧、枪
加入条件	EP.03 中剧情加入



菲莉亚

满级属性	HP+10450/MP+4389/ 暗属性 +36
攻击	3
防御	3
速度	4
射程	4
武器	单手剑、短剑、弓
加入条件	EP.07 中剧情加入



莉兹贝特

满级属性	HP+10868/MP+4389
攻击	4
防御	5
速度	2
射程	3
武器	单手棍、双手斧、手指虎
加入条件	EP.03 中剧情加入





西莉卡

满级属性	HP+10868/MP+4505
攻击	3
防御	3
速度	4
射程	5
武器	短剑、手指虎、弓
加入条件	在 EP.03 中调查草原地图中央往南的木桶





亚鲁戈

满级属性	HP+9880/MP+4505
攻击	4
防御	2
速度	5
射程	2
武器	短剑、单手棍、手指虎
加入条件	EP.11 之后完成支线任务“情报贩子”



克莱因

满级属性	HP+19448/MP+3400/ 火耐性 +36
攻击	5
防御	2
速度	3
射程	5
武器	刀、枪、弓
加入条件	EP.07 中在咖啡厅收集情报后去冰山地图追赶奔跑的摩托车





艾基尔

满级属性	HP+21450/MP+3200/ 土耐性 +36
攻击	5
防御	3
速度	2
射程	3
武器	双手斧、双手剑、手指虎
加入条件	EP.03 中剧情加入



亚丽莎·露

满级属性	HP+10868/MP+4505
攻击	4
防御	2
速度	5
射程	1
武器	手指虎、短剑、单手棍
加入条件	EP.11 之后完成支线任务“委托”



朔夜

满级属性	HP+9500/MP+6006/ 风耐性 +36
攻击	4
防御	3
速度	3
射程	4
武器	刀、枪、弓
加入条件	EP.11 之后完成支线任务“委托”





伶茵

满级属性	HP+10868/MP+4389
攻击	5
防御	3
速度	5
射程	3
武器	二刀流、单手剑、细剑
加入条件	EP.10 中剧情加入





赛玟

满级属性	HP+9405/MP+7075
攻击	3
防御	4
速度	3
射程	3
武器	枪、弓、单手棍
加入条件	EP.17 之后完成支线任务“盼望”



皇

满级属性	HP+9500/MP+6435/ 水耐性 +36
攻击	5
防御	4
速度	5
射程	4
武器	刀、单手剑、细剑
加入条件	EP.17 之后完成支线任务“盼望”





露可思

满级属性	HP+9500/MP+6006/ 风耐性 +36
攻击	4
防御	4
速度	3
射程	4
武器	单手剑、短剑、单手棍
加入条件	EP.17 之后完成支线任务“再会”

超频连线者

超频连线者的特征有以下几个：1.可以使用强力跳跃与加速移动；2.能够装备符石与强化外装；3.地面上跑得比《刀剑神域》角色快。下面列出超频连线者角色（不含DLC角色）的加入条件、能力评测等情报。

注：R10指辅助攻击升至满级。



Black Lotus

满级属性	HP+11000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1596
攻击	5
防御	2
速度	4
射程	3
特殊能力	终决之剑
加入条件	序章剧情加入



Silver Crow

满级属性	HP+12584/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1368/ 火、水耐性 +20
攻击	4
防御	3
速度	5
射程	2
特殊能力	三次元格斗术、完全飞行
加入条件	EP.05 剧情加入



Lime Bell

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1651/ 全耐性 +20
攻击	3
防御	3
速度	4
射程	2
特殊能力	自我流格斗术
加入条件	EP.08 剧情加入



Ash Roller

满级属性	HP+11000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2064
攻击	4
防御	2
速度	5
射程	2
特殊能力	暴力杀法、摇滚骑士（召唤摩托型强化外装）
加入条件	EP.07 中在咖啡厅收集情报后去冰山地图追赶奔跑的摩托车



Scralet Rain

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +644/ 攻击（R10）+1496/ 火耐性 +36
攻击	5
防御	2
速度	4
射程	5
特殊能力	袖枪格斗术、无敌号（召唤巨型强化外装）
加入条件	EP.06 剧情加入



Cyan Pile

满级属性	HP+15730/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1995
攻击	4
防御	3
速度	2
射程	4
特殊能力	穿孔
加入条件	EP.08 剧情加入



Sky Raker

满级属性	HP+10000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1196
攻击	3
防御	3
速度	4
射程	1
特殊能力	流星格斗术、推进飞行
加入条件	EP.05 剧情加入



Aqua Current

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1442/ 水耐性 +36
攻击	3
防御	4
速度	3
射程	3
特殊能力	流体格斗术、水属性攻击威力增强
加入条件	EP.10 中击败紫之王后

Ardor Maiden

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1040/ 火耐性 +36
攻击	4
防御	3
速度	3
射程	5
特殊能力	弓术、火属性攻击威力增强
加入条件	EP.05 剧情加入



Blood Leopard

满级属性	HP+11000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1330/ 火耐性 +36
攻击	4
防御	3
速度	5
射程	3
特殊能力	爪牙拳
加入条件	EP.06 剧情加入



黑雪Lotus

满级属性	HP+11000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1596
攻击	5
防御	3
速度	5
射程	5
特殊能力	终决之剑
加入条件	浏览信息“未来的 VR 游戏”后操作 Silver Crow 调查水池，剧情中选择“桐人”



千百合Bell

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1995/ 全耐性 +20
攻击	3
防御	3
速度	5
射程	4
特殊能力	穿孔 < 铃 >
加入条件	浏览信息“未来的 VR 游戏”后操作 Silver Crow 调查水池，剧情中选择“桐人”



Yellow Radio

满级属性	HP+10450/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2443
攻击	2
防御	2
速度	3
射程	2
特殊能力	嘲弄格斗术
加入条件	完成支线任务“刻印 #5”后在 BP Shop 购买幽灵数据（10000BP）



Blue Knight

满级属性	HP+13600/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2279/ 水耐性 +36
攻击	4
防御	4
速度	2
射程	3
特殊能力	骑士道格斗术
加入条件	完成支线任务“刻印 #5”后在 BP Shop 购买幽灵数据（10000BP）

Purple Thorn

满级属性	HP+9000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1260/ 风耐性 +36
攻击	4
防御	2
速度	3
射程	5
特殊能力	杖术
加入条件	完成支线任务“刻印 #5”后在 BP Shop 购买幽灵数据（10000BP）

Green Grandee

满级属性	HP+21450/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2993/ 土耐性 +36
攻击	3
防御	5
速度	1
射程	1
特殊能力	盾术
加入条件	完成支线任务“刻印 #5”后在 BP Shop 购买幽灵数据（10000BP）



White Cosmos

满级属性	HP+10000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+1870/ 圣耐性 +36
攻击	3
防御	3
速度	2
射程	4
特殊能力	代行存在
加入条件	完成支线任务“刻印 #5”后在 BP Shop 购买幽灵数据（10000BP）



Chrome Disaster

满级属性	HP+13600/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2443/ 暗耐性 +36
攻击	5
防御	4
速度	3
射程	3
特殊能力	狂剑
加入条件	EP.17后在BP Shop购买幽灵数据（1000BP）

Black Vice

满级属性	HP+13585/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2443
攻击	2
防御	5
速度	3
射程	4
特殊能力	影术
加入条件	EP.17后在BP Shop购买幽灵数据（5000BP）

Nitride Uncia

满级属性	HP+10000/ 必杀技 +1430/ 攻击（R10）+2238
攻击	4
防御	3
速度	5
射程	5
特殊能力	操肢术
加入条件	EP.17 后完成支线任务“跳跃”

友好度

带上角色外出战斗可以提升友好度，友好度升满后就会在队伍伙伴界面出现“握手”标志，该标志的作用：1.增加切换攻击的威力；2.探索地图时出现特殊对话；3.支线任务的触发条件。装备上护身符“世界树的纹章”可以大幅增加角色的成长速度，其中就包括友好度的提升，该护身符是好友任务“老公是流浪者”的奖励。



战斗篇

战斗画面



编号	说明
1	HP，受到伤害会减少，清零后无法战斗
2	MP（蓝色）/必杀技量表（紫色）
3	耐力，加快移动时会消耗
4	切换槽，攻击敌人时积蓄，消耗一格能使用一次切换攻击
5	地图
6	掉落物
7	连击数
8	快捷键面板
9	被锁定的敌人

魔法&必杀技

魔法是精灵特有的能力，分成攻击魔法、回复·辅助魔法这两种，使用时需要吟唱数秒并且消耗MP，MP会自动回复。必杀技则是超频连线者特有的能力，使用时消耗必杀技量表，量表相当于MP，通过攻击敌人来回复。魔法与必杀技按威力高低分成4个等级，两者的习得条件可以在角色的技能界面查看。





剑技&心念技

剑技是精灵的战斗技能，心念技是超频连线者的战斗技能，两者使用时都不消耗任何能量，不过有冷却时间，习得条件可以在角色的技能界面查看，隐藏条件则一般都是完成指定的支线任务，可查看后文。剑技与心念技也按威力高低分成4个等级。





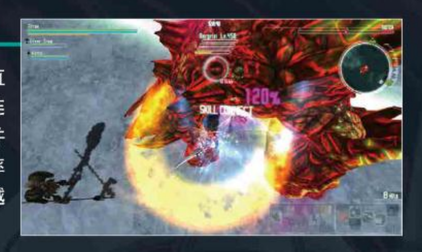
切换攻击



战斗中能够积蓄画面右上角的切换槽，切换槽共有两格，每满一格可以按△+○使用一次切换攻击，效果是使对象陷入长时间的昏迷并切换操作角色，而此时攻击伤害的倍率也会增加，是对付BOSS最有效的手段之一。

剑技连携

当角色剑技造成对手硬直时，再发动其他剑技就会形成连携，效果为取消上一招的硬直并增加接续招式的威力，输出倍率会显示在画面当中，连携次数越多输出倍率就越高。



攻击属性

攻击属性分为：斩、打、刺、水、火、风、土、圣、暗。针对敌人的弱点施展不同属性的攻击能大幅提高战斗效率。精灵角色的属性攻击依赖武器本身，而超频连线者则多数自带属性攻击，当然，两者也能直接利用战斗技能使出属性攻击。

异常状态

本作的异常状态除了经过一定时间自行解除外，也能使用道具快速解除。

图标	名称	效果
	中毒	HP 缓慢减少，但不会清零
	精神疲劳	MP 缓慢减少，对超频连线者无效
	封印	无法使用剑技、心念技、必杀技、魔法
	混乱	不分敌我发起攻击，有可能让操作角色自动变换锁定对象
	眩惑	攻击落空无法对敌人造成伤害
	麻痹	一定时间内无法进行使用麻痹解除道具以外的行动
	睡眠	一定时间内无法行动，被攻击就会解除
	束缚	一定时间内无法行动，但维持时间比麻痹与睡眠要短
	昏迷	一定时间内无法行动，但维持时间比束缚更短
	诅咒	回复魔法与道具效果减半，来自敌人的伤害翻倍

地图篇

金色史莱姆



前往草原地图的图示处可以见到大量史莱姆，其中偶尔会出现金色史莱姆，在初期打倒一只能获得大量经验值。金色史莱姆非常弱，即使是最初的等级也能轻松打败，不过如果角色等级超过了180级那就不推荐此方法来升级了。

金色史莱姆偶尔会掉落稀有道具“金币戒指”，装备后能在战斗后获得更多金钱。普通史莱姆则可能会掉落《加速世界》角色初期提升能力的必须素材“凝胶糖”，在战斗中出现稀有掉落的符号就要注意一下是否出货了。如果只刷金色史莱姆，按“草原→回城→草原”的顺序走路，大概一分多钟完成一趟，平均三四趟就能见到一只（说到底还是得看脸）。若是长久不出货，也可以返回标题菜单，选择“困难”难度再刷。

在游戏后期，进入岩石原野尼伯汉姆的异界区域——海盗，可以在船内下层的房间找到金色史莱姆，几乎每次前往都能看见并且不止一只，刷率大幅提高，不过船内的敌人都在Lv450以上，不易对付。



纯色宝箱

纯色宝箱指的是颜色为红、黄、紫、蓝、绿、白、黑的宝箱，需要持有对应的纯色之玉才能打开，纯色之玉随剧情推动逐个获得。虽然这些特殊宝箱在一周目中只能取得一次，但通关后能在标题选“NEW GAME PLUS”继承物品在二周目、甚至三周目中反复获得。下面列出全纯色宝箱的位置和对应的物品。

宝箱	物品	位置
红宝箱	2500BP	空都莱茵
	5000BP	浮岛草原沃克林德：废墟遗迹
	10000BP	浮岛草原沃克林德：崩落洞窟
	30000BP	沙丘峡谷维昆德：沙漠迷宫
	50000BP	浮岛草原沃克林德：大树遗迹
黄宝箱	恶魔邪眼	浮岛草原沃克林德：中央西洞窟
	雌虫龙大镰	环状冰山弗罗斯希德：山麓遗迹
	雄虫龙刃角	环状冰山弗罗斯希德：冰山遗迹
	水晶咒骨	沙丘峡谷维昆德：砂漠遗迹
	神龙逆鳞	环状冰山弗罗斯希德：腐蚀林
紫宝箱	戒指（提升 HP 最大值）	环状冰山弗罗斯希德：冰山遗迹
	戒指（提升 MP 最大值）	沙丘峡谷维昆德：英灵坟墓
	首饰（魔法防御力 +150）	沙丘峡谷维昆德：沙漠迷宫
	戒指（小幅提升稀有物品掉落率）	岩石原野尼伯汉姆：黑暗遗迹
	首饰（大幅提升物理防御力）	环状冰山弗罗斯希德：冰洞迷宫
蓝宝箱	单手剑	空都莱茵
	双手剑	浮岛草原沃克林德：叶荫洞窟
	短剑	浮岛草原沃克林德：大树遗迹
	细剑	沙丘峡谷维昆德：砂漠遗迹
	单手剑	浮岛草原沃克林德：世界末
绿宝箱	凝胶糖 ×30	环状冰山弗罗斯希德：冰山洞窟
	龙之心脏 ×3	环状冰山弗罗斯希德：冻结洞窟
	尸神咒翼	沙丘峡谷维昆德：砂漠洞窟
	月狼剑牙	岩石原野尼伯汉姆：巴别塔
	巨神的心脏	环状冰山弗罗斯希德：冰洞迷宫

宝箱	物品	位置
白宝箱	戒指（中幅缩短冷却时间）	浮岛草原沃克林德：中央西洞窟
	戒指（中幅增加垫步的无敌时间）	沙丘峡谷维昆德：砂漠洞窟
	首饰（大幅提高角色的使魔能力）	岩石原野尼伯汉姆：巴别塔
	护身符（全异常状态无效化）	环状冰山弗罗斯希德：试练洞窟
	戒指（提升 HP 吸收率）	沙丘峡谷维昆德：炼狱
黑宝箱	刀	空都莱茵
	短剑	沙丘峡谷维昆德：英灵坟墓
	双手斧	岩石原野尼伯汉姆：黑暗迷宫
	手指虎	环状冰山弗罗斯希德：试练洞窟
	双手剑	岩石原野尼伯汉姆：海贼

异界

完成EP.16之后，只要击倒地图上指定的BOSS就能前往异界（紫色传送阵标志处），里面有着最强的装备以及BOSS在等待着玩家。注意，再次进入异界需要重新击倒守门BOSS。离开异界门后不需返回空都莱茵，可以直接刷守门BOSS再次进入。

世纪末

前往浮岛草原沃克林德，击败最高空大树附近的BOSS（Lv350）后异界门就会出现。

常见怪物	等级	掉落物
Kobold Load	350	漆黑钩爪
Sandman	350	坚硬爪子、浑浊眼珠
Nemean Lion	350	愤怒双角、白亚巨齿
Honey Slime	350	美梦触角、金刚石、金币戒指（稀有）
Dinosauroid	350	七彩鳞片
Uruk-High	350	愤怒双角
Loki（BOSS）	600	奥利哈钢
Skoell（BOSS）	800	月狼剑牙、交响戒指、R10 双手剑（稀有）



腐蚀林

前往环状冰山弗罗斯希德，进入地底的洞窟击败BOSS（Lv450）后异界门就会出现。

常见怪物	等级	掉落物
Peallaidh	400	蜷曲巨齿
Stymphalian Bird	400	蠕动锐尾、逃避者笼手（稀有）
Mushus	400	针之尾、龙之心脏（稀有）
Jaculus	400	白亚巨齿
Anzue	400	漆黑钩爪
Honey Slime	400	美梦触角、金刚石、金币戒指（稀有）
Fefnir（BOSS）	600	龙之心脏、膝丸
Kong Lidorm（BOSS）	700	神龙逆鳞、R9 刀（稀有）



炼狱

前往沙丘峡谷维昆德，在最高空处（比月牙型岛屿更高）探索可以发现异界看守怪物（Lv400），击败后异界门就会出现在月牙型岛屿上。



常见怪物	等级	掉落物
Homonculous	450	奥利哈钢
Cuelebre	450	威严触角
Death Stalker	450	白银甲壳
Apophis	450	锐利镰刃
Lemures	450	坚韧羽翼
Air Drake	480	鲜血大镰、美梦触角
Honey Slime	400	美梦触角、金刚石、金币戒指（稀有）
Arngrim（BOSS）	800	雄虫龙刃角、飞翔戒指、R10 弓（稀有）
Eyfura（BOSS）	800	雌虫龙大镰、凝神戒指、盾（稀有）

海盗



前往岩石原野尼伯汉姆，打倒空中巨型站台处的守卫BOSS后异界门就会出现。

常见怪物	等级	掉落物
Pazuzu	500	不折大翼、恶魔邪眼、R8 单手剑（稀有）
Droblem	450	坚韧羽翼
Phantom	450	死神之眼、仪式之骨(稀有)
Wight	450	死神之眼
Revenant	450	紫色头骨
Honey Slime	500	美梦触角、金刚石、金币戒指（稀有）
Charon(BOSS)	650	紫色头骨、跃动戒指、水晶咒骨（稀有）
Death(BOSS)	800	水晶咒骨、涓滴戒指、R10 单手剑（稀有）

试练洞窟



在环状冰山弗罗斯希德的中央最上空可以进入试练洞窟，里面有着超高等级的怪物与BOSS供玩家刷取奥利哈钢、恶魔邪眼、金刚石等稀有素材，同时也是快速提升队员等级与友好度的好去处。BOSS分布在迷宫中几个紫色传送阵内，地图上以入口符号为标志，BOSS的类型并不惟一，打败一只后会刷新成其他的BOSS。下面就给出试练洞窟中的常出现的敌人的情报。

敌人	Lv	掉落
Guardian Sniper	600	金刚石
Heavy Guadian	650	金刚石、幽晦细剑（待鉴定）
Homonculous	600	奥利哈钢
Kolga	600	奥利哈钢
Pazuzu	666	不断大翼、恶魔邪眼、坚硬爪子
Greed	600	金刚石
Burr（BOSS）	600	弯曲大角、闪亮戒指
Hati（BOSS）	700	2574BP、18000Yrd
Thokk(BOSS)	700	4290BP、30000Yrd、金刚石、R9 手指虎
Abaddon（BOSS）	800	尸神咒翼
Satet（BOSS）	900	10010BP、70000Yrd、神兽之泪、神龟金刚尾
Apesh（BOSS）	950	4500BP、45000Yrd
Arogirm（BOSS）	800	雄虫龙刃角、R10 弓

最强武器获得方法

RANK10的最强武器主要获得途径有以下几个：1.异界BOSS掉落；2.特别任务BOSS掉落；3.好友任务奖励；4.试炼洞窟BOSS掉落。RANK10武器的基础攻击力与追加的效果都是随机的，但总的来说，玩家选择越高的游戏难度，武器的性能就越好。难度可以返回标题菜单的设置选项中改变。下面列出各类最强武器的入手方法。

注：武器数值具有随机性，因此表格给出的数值仅供参考。

武器	攻击力／防御力	入手途径
单手剑	1250	清理完 NPC 海可瑟指定的突发任务后再打倒最后的 BOSS
双手剑	3799	特别任务“月轮与日轮”的 BOSS 掉落物
细剑	800	特别任务“夫妻与手足”的 BOSS 掉落物
短剑	847	特别任务“风之天使”的 BOSS 掉落物
刀	1800	特别任务“铲除奈落之王”的 BOSS 掉落物
弓	510	异界炼狱的 BOSS 掉落物
枪	2200	特别任务“龙卷风天使”的 BOSS 或“异种众神”的绿色鸟类 BOSS 的掉落物
单手棍	1150	异界海盗的 BOSS 掉落物
手指虎	1177	特别任务“异种众神”的 BOSS 掉落物
盾	173（物理防御力）	特别任务“两只狂战士”的 BOSS 掉落物
杖	650（魔法攻击力）	支线任务“传闻”的奖励

符石

符石是《加速世界》角色专属、为攻击赋予各种属性效果的装备。符石的品质由低到高分成5个等级：劣→尚可→可→良→优，前4种等级可在符石铺购买，优等级的符石则需要在BP Shop购买。

强化外装

在《加速世界》角色的装备界面按R键就能切换到强化外装栏，强化外装分成攻击外装、防御外装、特殊外装这3种，有着为攻击附加异常状态效果、提高角色异常抗性或属性抗性等作用。强化外装可以在符石铺购买，也能在打倒敌人时掉落，又或者是作为任务奖励获得。通过“符石+饰品+外装”的搭配，可以使角色拥有强力的属性输出能力，比如“冰砾扩张：可+水之环+水装置甲/乙”的组合就能打出不错的水属性伤害，此配装思路同样适用于火、风、斩击、打击等属性与麻痹、混乱等异常状态。本作即使是异界隐藏迷宫的BOSS也吃异常，所以有针对性地配装十分有用。

一名角色最多能装备6件强化外装，但不能装备复数相同的外装来叠加效果。外装大多有正面与负面两种效果，都清楚地写在装备说明当中，比如增强一种抗性就会相应地减少某方面的输出能力等，因此虽然强力，但也不能胡乱搭配，否则只会弄巧成拙徒增战斗难度。

攻击外装： 提升攻击威力、削减对手防御、附加异常状态等效果。

防御外装： 提供异常状态抗性、属性抗性等效果。

特殊外装： 增加BP获得量、增加必杀技量表最大值、改变角色外形等效果。

装备篇

武器

武器只有《刀剑神域》角色能够使用，种类包括单手剑、细剑、短剑、双手剑、手指虎、刀、双手斧、单手棍、枪、弓、盾、杖。一名角色有主副两个武器槽，单手武器只占一个主武器槽，还能再装备盾或杖在副武器槽，盾能增加物理防御与魔法防御，杖则可以增加魔法攻击力。而像双手剑、双手斧、弓等双手武器会直接占两个槽。武器根据稀有度划分成10个等级，也即RANK1~10。在游戏后期，RANK1~7的武器可以直接购买，而RANK8~10的珍稀武器就只能通过其他手段来获得了。

饰品&服装

饰品与服装是精灵与超频连线者都适用的装备，饰品种类包括戒指、首饰、护身符，主要起到提升角色身体能力、攻击威力、抗性等作用，此外也有增加掉宝率、减低量表消耗等特殊功效。服装则只改变角色外观，并无能力加成。



任务

突发任务



突发任务就是指玩家在大地图上跑路时突然触发的任务，完成后能获得装备、素材、大量金钱等奖励。

主线推进到一定程度时，玩家就能在水池左侧与一位名叫海可瑟的女性NPC对话，开启斗技场。海可瑟会委托一项调查各大地图的任务，内容是完成各地图中的15个突发任务。每清理完一张地图再在斗技场与海可瑟对话，就能挑战地图的指定BOSS，全部挑战完毕可以获得丰厚的奖励并开启隐藏的好友任务。

出发之前强烈建议带上桐人或菲莉亚，他们的技能“探索术”可以搜到突发任务的地点，并以黄圈显示在地图上。黄圈颜色的鲜艳程度可以表示高低距离，颜色越亮表示越接近该任务的高度。笔者推荐一直沿地面飞行，只前往地面高度的鲜艳黄圈，可以省下摸索高度的麻烦。



特别任务

特别任务可在街道的任务布告栏中接受，任务要求讨伐的BOSS都会掉落稀有素材或装备，完成后还能获得丰厚奖励。特别任务最多可4人同时游玩。

特别任务	达成条件	报酬	解锁条件
受胜利所眷顾的父亲	讨伐齐格蒙	10000Yrd、1000BP、闪亮戒指	EP.06
驱除害虫委托	讨伐包尔	10000Yrd、1000BP、耐力戒指	EP.06
打倒多尔沙西牙！	讨伐多尔沙西牙	10000Yrd、1000BP、直立戒指	EP.09
能打倒死神吗？	讨伐凯伦	10000Yrd、1000BP、光明戒指	EP.11
打倒安格尔波达！	讨伐安格尔波达	10000Yrd、1000BP、纺线戒指	EP.09
驱除雌虫委托	讨伐贝斯特拉	10000Yrd、1000BP、沉静戒指	EP.13
赋予死亡的叹息	讨伐切尔纳伯格	10000Yrd、1000BP、阿拉迪亚之轮	EP.13
殉真的不行……	讨伐哈提	10000Yrd、1000BP、铠甲首饰	EP.13
太过巨大的敌人	讨伐菲德雷蒙	50000Yrd、3000BP、哈马德律阿德斯的栖体（杖）	EP.14
又是赫列姆又是密米尔	讨伐赫列姆与密米尔	20000Yrd、1500BP、花缘短剑（R8 短剑）	EP.17
名为澜的敌人	讨伐澜	20000Yrd、1500BP、成人礼长枪（R8 枪）	EP.17
像花枝又像人	讨伐海德伦	30000Yrd、2000BP、水之纯素（首饰）	完成支线任务“迷你妖精 #1”
烂醉的巨人	讨伐赫朗格尼尔	30000Yrd、2000BP、圣之纯素（首饰）	EP.13
打倒雾尼	讨伐雾尼	30000Yrd、2000BP、风之纯素（首饰）	完成支线任务“刻印 #2”
夏基太快了	讨伐夏基	30000Yrd、2000BP、回避戒指	完成支线任务“迷你妖精 #2”
果然还是怕虫	讨伐兰蒂格瑞丝	30000Yrd、2000BP、火之纯素（首饰）	完成支线任务“迷你妖精 #3”
被踩到了……	讨伐格伦戴尔	30000Yrd、2000BP、地之纯素（首饰）	完成支线任务“刻印 #3”
神之子	讨伐瓦利	30000Yrd、2000BP、暗之纯素（首饰）	完成支线任务“刻印 #4”
夏基与丝卡蒂都很麻烦	讨伐夏基与丝卡蒂	30000Yrd、2000BP、灵魂灭绝斧（R8 双手斧）	EP.17
龙跟鸟都太狡猾啦	讨伐维德佛尔尼尔与赫拉斯瓦尔格尔	30000Yrd、2000BP、微风之弓（R8 弓）	完成特别任务“夏基与丝卡蒂都很麻烦”
狂暴双龙	讨伐法夫尼尔与维德佛尔尼尔	30000Yrd、2000BP、猎猪剑（R8 单手剑）	完成特别任务“龙跟鸟都太狡猾啦”
被古林博斯帝打了	讨伐古林博斯帝	30000Yrd、2000BP、神盾戒指	完成支线任务“刻印 #2”
驱除雌雄虫委托	讨伐包尔与贝斯特拉	30000Yrd、2000BP、堕落戒指	完成支线任务“迷你妖精 #5”
切尔纳伯格与哈提	讨伐切尔纳伯格与哈提	30000Yrd、2000BP、跳影戒指	完成支线任务“迷你妖精 #5”
罪恶 交织成祸	打倒 Chrome Disaster 与 Black Vice	50000Yrd、3000BP、诅咒绝缘体（护身符）	EP.17
风之天使	讨伐拉贵尔	50000Yrd、3500BP、冷雨丸（R8 刀）	完成特别任务“又是赫列姆又是密米尔”、“名为澜的敌人”
支配激流之人	讨伐薩提特	50000Yrd、3500BP、水星遗骸（R8 单手棍）	完成特别任务“风之天使”
龙卷风天使	讨伐卡拉蜜缇・梵贝尔	60000Yrd、5000BP、阐释者（R8 双手剑）	完成特别任务“支配激流之人”
被福金和雾尼夹击……	讨伐福金与雾尼	30000Yrd、2000BP、繁花细剑（R8 细剑）	EP.17
同样的脸跟身体但是颜色不同	讨伐西鲁帝斯与古林博斯帝	30000Yrd、2000BP、天鹅座之眼（R8 手指虎）	完成特别任务“被福金和雾尼夹击……”
直逼而来的二柄镰刀	讨伐凯伦与贝格尔米尔	30000Yrd、2000BP、水星遗骸（R8 单手棍）	完成特别任务“同样的脸跟身体但是颜色不同”
罪恶 交织成祸	打倒 Chrome Disaster 与 Black Vice	50000Yrd、3000BP、诅咒绝缘体	EP.17
黑刃与赤炮	讨伐 Black Lotus 与 Scarlet Rain	65000Yrd、5000BP、刺击之纯素（首饰）	EP.17
不擅长的类型……	讨伐雅恩莎撒与霜之马	40000Yrd、3000BP、连枪加贾格（R9 枪）	完成特别任务“罪恶 交织成祸”
整家人同时来袭	讨伐洛基与法布提	40000Yrd、3000BP、芬布尔（R9 手指虎）	完成特别任务“不擅长的类型……”
神的铁锤	讨伐索克与山巨人	40000Yrd、3000BP、伊尔玛利宁之棍（R9 单手棍）	完成特别任务“罪恶 交织成祸”、“黑刃与赤炮”、“直逼而来的二柄镰刀”、“狂暴双龙”
堕入狂乱的英雄	讨伐齐格飞与贝奥武夫	40000Yrd、3000BP、隐忌刃史克列普（R9 短剑）	完成特别任务“神的铁锤”
两只狂战士	讨伐亚仑格林与爱芙拉	40000Yrd、3000BP、埃癸斯神盾（R9 盾）	完成特别任务“整家人同时来袭”、“堕入狂乱的英雄”
月轮与日轮	讨伐哈提与斯库尔	50000Yrd、4500BP、崔斯坦之弓（R9 弓）	完成特别任务“两只狂战士”
夫妻与手足	讨伐所有敌人	50000Yrd、4500BP、禁忌剑无悔湖光（R9 细剑）	完成特别任务“月轮与日轮”
铲除奈落之王	讨伐亚巴顿	50000Yrd、4500BP、笼钓瓶花街醉醒（R9 刀）	完成特别任务“两只狂战士”
一堆名字很嚣张的家伙	讨伐所有敌人	50000Yrd、4500BP、达摩克里斯之剑（R9 双手剑）	完成特别任务“铲除奈落之王”
异种众神	讨伐所有敌人	60000Yrd、5000BP、咎绝斧终结者	完成特别任务“夫妻与手足”、“一堆名字很嚣张的家伙”
七王	讨伐纯色 7 王	70000Yrd、8000BP、影■_4	完成支线任务“刻印 #1~5”
绝望的笑声	讨伐死灭	65000Yrd、6000BP、蝮蛇（R10 双手斧）	EP.16 之后更新至最新版本
Accel Assault	打败所有对战对手	70000Yrd、8000BP、影 D_（R10 单手剑）×2	EP.16 之后更新至最新版本

支线任务

在街道中与头顶上有绿色叹号的角色对话就能进入支线任务（SideEP），支线任务的奖励包括服装、道具、隐藏角色、角色的专属技能等。任务的形式既有普通的交谈类，也有迷宫探索、斗技场对战等，并且要求操作指定角色。

支线任务的触发条件主要有以下几个：1.主线故事的进度；2.角色达到好友等级，可通过队员界面中该角色是否带有握手标志来判断；3.靠近带叹号标志的角色时会显示故事内容，根据内容操作指定角色与之对话；4.按START呼出菜单，选择Data→信息查看角色的邮件。

SideEP	老友
条件	操作亚丝娜与莉兹对话
内容	在迷宫中回收素材，迷宫北方有一场 BOSS 战（Lv120）
报酬	漆黑衣装（亚丝娜）、辉白衣装（有纪）

SideEP	情报贩子
条件	EP.11 中操作桐人与亚鲁戈对话
内容	交谈
报酬	亚鲁戈加入队伍

SideEP	委托
条件	EP.11 中操作桐人与朔夜对话
内容	交谈
报酬	朔夜、亚丽莎·露加入队伍

SideEP	兄弟情
条件	操作桐人在竞技场内与 Silver Crow 对话
内容	打败 Silver Crow
报酬	桐人习得二刀流剑技“漆黑连袭”

SideEP	憧憬
条件	操作亚丝娜在竞技场内与 Black Lotus 对话
内容	打败 Black Lotus
报酬	亚丝娜习得细剑剑技“黑莲反击”

SideEP	不满
条件	操作莉法在竞技场内与 Cyan Pile 对话
内容	打败 Cyan Pile
报酬	莉法习得刀剑技“苍刃连斩”

SideEP	剑技
条件	操作 Black Lotus 在竞技场内与桐人对话
内容	打败桐人
报酬	Black Lotus 习得攻击系心念“星光连流击：裂”

SideEP	突变
条件	操作诗音在竞技场内与 Scarlet Rain 对话
内容	打败 Scarlet Rain
报酬	诗音习得弓剑技“破空狙击”

SideEP	渴望
条件	操作 Silver Crow 在竞技场与梅丹佐对话
内容	打败亚丝娜
报酬	Silver Crow 习得攻击系心念“三圣颂”

SideEP	刻印 #1
条件	EP.11 中操作 Silver Crow 与 Cyan pile（转移门旁）对话
内容	迷宫探索，往地图东北方向走有一场 BOSS 战（Lv240）
报酬	洋蓝羽翼

SideEP	刻印 #2
条件	完成刻印 #1，操作 Sliver Crow 与咖啡厅里的 Lime Bell 对话
内容	1. 在腐蚀林找齐 6 朵红色蘑菇：中央大树 5 朵、东边树林 1 朵；2. 打败 BOSS（Lv200）
报酬	莱姆羽翼

SideEP	刻印 #3
条件	完成刻印 #2，操作 Sliver Crow 与任务布告栏旁的 Scarlet Rain 对话
内容	打败所有杂兵与之后出现的 BOSS（Lv280）
报酬	鲜红羽翼

SideEP	刻印 #4
条件	完成刻印 #3，操作 Sliver Crow 与锻造空间附近的 Black Lotus 对话
内容	探索炼狱地图，从电梯内到最上层再从地洞落下，调查某个房间的床后触发剧情，打败出现的 BOSS（Lv280）
报酬	纯黑羽翼

SideEP	刻印 #5
条件	完成刻印 #4，操作 Sliver Crow 与斗技场入口附近的 Sky Raker 对话
内容	打败同场的纯色七王
报酬	银色羽翼；BP Shop 中可以购买到剩下六王的幽灵数据

SideEP	迷你精灵 #1
条件	EP.11 中操作桐人与克莱因（锻造空间右边）对话
内容	迷宫探索，往地图西北方走有一场 BOSS 战（Lv240）
报酬	迷你精灵之泪 <火>

SideEP	迷你精灵 #2
条件	完成迷你精灵 #1，操作桐人与咖啡店里的莉法对话
内容	调查 4 个树木上的蜂巢后打倒 BOSS（Lv280）
报酬	迷你精灵之泪 <风>

SideEP	迷你精灵 #3
条件	完成迷你精灵 #2，操作桐人与咖啡店外的诗音对话
内容	在迷宫北方打倒 BOSS（Lv280）
报酬	迷你精灵之泪 <土>

SideEP	迷你精灵 #4
条件	完成迷你精灵 #3，操作桐人与水池后方的亚丝娜对话
内容	追赶发光小妖精，最后有一场 BOSS 战（Lv380）
报酬	迷你精灵之泪 <水>

SideEP	迷你精灵 #5
条件	完成迷你精灵 #4，Ep17 后操作桐人与水池后方的结衣对话
内容	前往巴别塔最上层，之后是连续 3 场的 BOSS 战（Lv450×2、Lv450×2、Lv350）
报酬	迷你精灵之泪 <光>

SideEP	再会
条件	操作莉兹贝特、莉法、西莉卡与斗技场道路上的露可思对话
内容	交谈
报酬	露可思加入队伍

SideEP	盼望
条件	Ep.17，操作桐人与水池前的赛玟对话
内容	对战中打败皇，桐人 HP 减少时可以拉开距离用道具或魔法回复
报酬	赛玟、皇加入队伍

SideEP	传闻
条件	操作桐人与小巷里的 Sliver Crow 对话
内容	跟随鬼火到达船中深处触发剧情
报酬	梅林的遗物

SideEP	跳跃
条件	操作 Sliver Crow 与咖啡厅里的 Black Lotus 对话
内容	交谈
报酬	Nitride Uncia 加入队伍

SideEP	春愁
条件	操作 Lime Bell 在斗技场与莉兹贝特对话
内容	打败莉兹贝特
报酬	Lime Bell 习得必杀技“金刚灭寂”

SideEP	发型
条件	操作艾基尔在斗技场与西莉卡对话
内容	打败 Silver Crow
报酬	艾基尔习得手指虎剑技“银闪头锤”；西莉卡习得同名的攻击魔法“银闪头锤”

SideEP	突变
条件	操作诗音在斗技场与仁子对话
内容	打败仁子
报酬	诗音习得弓剑技“彼空狙杀”

好友任务

好友任务的委托人分散在街道或各大地图上，头上有特殊的任务符号，与之对话就能接下任务。好友任务大多都是紧密相连的，必须按顺序逐个完成，而每完成一个任务最好返回街道确认是否有新的短信，否则就有可能触发不了新任务。



流浪者关心的事	
委托人	奇怪的男人
地点	浮岛草原沃克林德（转移门附近）
条件	完成一周目
内容	到达异界<世纪末>，详见前文“异界”部分
报酬	金刚石 ×3、奥利哈钢 ×3、秘银 ×3

流浪者的好奇心	
委托人	奇怪的男人
地点	环状冰山弗洛斯希德（转移门附近）
条件	完成“流浪者关心的事”
内容	到达异界<腐蚀林>，详见前文“异界”部分
报酬	七彩鳞片 ×3、愤怒双角 ×3、死神之眼 ×3

流浪者的探求心	
委托人	奇怪的男人
地点	沙丘峡谷维昆德（转移门附近）
条件	完成“流浪者的好奇心”
内容	到达异界<炼狱>，详见前文“异界”部分
报酬	白垩巨齿 ×3、蠕动锐尾 ×3、漆黑钩爪 ×3

追逐浪漫的男人	
委托人	奇怪的男人
地点	岩石原野尼伯汉姆（转移门附近）
条件	完成“流浪者的探求心”
内容	到达异界<海盗>，详见前文“异界”部分
报酬	鲜血大镰 ×3、美梦触角 ×3、白银甲壳 ×3

老公是流浪者	
委托人	玛利亚（咖啡厅内）
地点	环状冰山弗洛斯希德
条件	完成“追逐浪漫的男人”
内容	搜索桑达（试炼洞窟内左上角的转移门前）
报酬	世界树纹章 ×1、忏悔之花 ×1、三全音戒指 ×1

爱梅莉亚的冒险传 · 亡灵篇	
委托人	爱梅莉亚（英灵坟墓前）
地点	沙丘峡谷维昆德
条件	与爱梅莉亚对话
内容	取得亡灵戒指
报酬	30000Yrd、银币戒指 ×1

爱梅莉亚的冒险传 · 咒术篇	
委托人	爱梅莉亚
地点	浮岛草原沃克林德
条件	完成“爱梅莉亚的冒险传 · 亡灵篇”
内容	取得诅咒项链
报酬	50000Yrd、冲刺戒指 ×1

爱梅莉亚的冒险传 · 鲜血篇	
委托人	爱梅莉亚
地点	岩石原野尼伯汉姆
条件	完成“爱梅莉亚的冒险传 · 咒术篇”
内容	取得染血洋装
报酬	100000Yrd、飞燕戒指 ×1

爱梅莉亚的冒险传 · 混沌篇	
委托人	爱梅莉亚
地点	海盗异界
条件	完成“爱梅莉亚的冒险传 · 鲜血篇”
内容	取得石面具
报酬	150000Yrd、吟唱诗人之首饰 ×1

爱梅莉亚的冒险传 · 大恶篇	
委托人	爱梅莉亚
地点	巴别塔
条件	完成“爱梅莉亚的冒险传 · 混沌篇”
内容	打败爱梅莉亚
报酬	300000Yrd、金币戒指 ×1、宝贝 ×1

余温尚存的桶子	
委托人	熊八
地点	浮岛草原沃克林德
条件	与熊八对话
内容	取得西莉卡的桶子
报酬	10000Yrd、炎魔的项圈 ×1

拉长身体	
委托人	熊八
地点	环状冰山弗洛斯希德
条件	完成“余温尚存的桶子”
内容	找到隐形的瘦身镜
报酬	10000Yrd、欧尔雷斯之骨 ×1

憧憬已久的马达	
委托人	熊八
地点	沙丘峡谷维昆德
条件	完成“拉长身体”
内容	取得魂之马达
报酬	10000Yrd、守卫项链 ×1



踏地的脚掌	
委托人	熊八
地点	岩石原野尼伯汉姆
条件	完成“憧憬已久的马达”
内容	取得魔像的足弓
报酬	10000Yrd、故障戒指 ×1

不灭之花	
委托人	熊八
地点	世纪末
条件	完成“踏地的脚掌”
内容	找到不灭之花
报酬	10000Yrd、斩击之纯素 ×1、避讳戒指 ×1

枯草里的振翅声	
委托人	海可瑟
地点	浮岛草原沃克林德
条件	完成草原中的 15 个突发任务
内容	讨伐亚伦格林
报酬	剑之护符 ×1、雄虫龙刃角 ×2

异物渗出不绝	
委托人	海可瑟
地点	环状冰山弗洛斯希德
条件	完成冰山中的 15 个突发任务
内容	讨伐冠格林多
报酬	枪之护符 ×1、神龙逆鳞 ×2

隐于沙尘之翼	
委托人	海可瑟
地点	沙丘峡谷维昆德
条件	完成沙丘中的 15 个突发任务
内容	讨伐维德佛尔尼尔
报酬	锤之护符 ×1、龙之心脏 ×2

直捣地狱深渊	
委托人	海可瑟
地点	世纪末
条件	完成异界中的 15 个突发任务
内容	讨伐亚巴顿
报酬	高人箴言首饰 ×1、尸神咒翼

流程篇

EP.01 日常

◆前往叹号地点。
◆完成动作教学。

◆在叹号地点拾取到结衣的花，剧情后进入EP.02。



EP.02 邂逅

◆与Black Lotus对战，将其血量削至一定程度后触发剧情。

Tips：敌人攻速快、攻频很高，还会使用加速移动瞬移贴身，建议先防御再瞄准空档反击。

◆剧情后又是一场清理杂兵的教学战斗。

◆与叹号处的莉兹对话，从转移门回到空都莱茵。

◆剧情后可以在空都自由移动了，首先与艾基尔对话进入章节EP.03，艾基尔、莉兹贝特加入队伍。

EP.03 搜索

◆前往浮岛草原沃克林德。

◆与黄色叹号处的毕娜对话，调查旁边的一个桶子后触发剧情，西莉卡加入队伍。

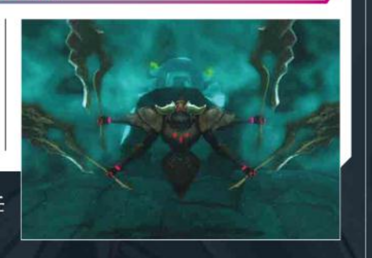
◆与黄色叹号处的爱梅莉亚对话接下任务“【讨伐】把怪物收拾吧！”。

◆进入爱梅莉亚后方的中央西洞窟。

◆与叹号处的斯朵蕾雅对话并触发BOSS战，胜利后斯朵蕾雅加入队伍。

BOSS战

此战难度不高，Black Lotus的□+×可以加速移动至BOSS身旁，再接上一套连按□或△的简单连招，等必杀技量表蓄够后释放一波强力的必杀技即可轻松干翻BOSS。



◆离开洞窟并在爱梅莉亚处交付任务，进入章节EP.04。

EP.04 激昂

◆在转移门前与奇怪的男人对话。

◆前往地图的紫色标记处触发剧情，进入转移门来到世界末区域。

◆在入口不远处触发剧情并展开战斗，将对手血量削到一定程度时触发剧情。

Tips：对手是《加速世界》的角色Sliver Crow，拥有飞行能力并且行动敏捷，不过HP较少，可以主动进攻速度解决他。

◆前往转移门触发剧情，接着返回街道。

◆进入Dicey cafe 莱茵分店，与Sliver Crow对话后进入EP.05。

EP.05 共斗

注：操作人物变成诗音与莉法。

◆击败地图上4个叹号处的首领敌兵（身上冒红光）。

◆前往下一个叹号地点，剧情后是BOSS战。

BOSS战

第一场：对手是角色Sky Raker与Ardor Maiden，一人远程一人近战。只要清空其中一人的HP就会触发第二场战斗，推荐先打倒HP较少的远程角色。

第二场：对手是一只巨型螳螂，首先清理它四周的小怪吧。螳螂的主要攻击手段为前爪捍击与喷射毒气，还懂得瞬移。由于锁定时基本只能攻击到BOSS正面，想要闪避攻击可以跳起或双按↓下降。操作莉法时主要靠平A或剑技，蓄满切换槽后使用切换攻击。操作诗音则只需在远处持续射箭即可。

◆剧情后莉法、诗音、Sky Raker、Ardor Maiden加入队伍，开放多人游玩模式。

◆返回空都莱茵，在Dicey cafe 莱茵分店与Sky Raker对话后开始EP.06。



EP.06 团结

◆前往“浮岛草原沃克林德”。

◆探索红色巨型建筑物附近的入口触发剧情，接着是BOSS战。

BOSS战

对手是红之王Scarlet Rain，装甲形态拥有超猛的火力，被其正面密集的飞弹或激光打中非常痛，请务必绕到背后再发动攻击。红之王每受到一定伤害就会瞬移至远方，在重新接近的期间要注意血量。



◆前往地图“M”标志的补给据点，进入附近的灵血之间并在深处触发剧情，接着进门来到环状冰山弗罗斯希德。

◆前往黄色叹号处的转移门触发剧情，开始EP.07。

◆返回空都莱茵。

EP.07 消息

◆与街上有黄色叹号的有纪对话，进入斗技场与之对战一次，结束后有纪加入队伍。

◆前往环状冰山弗罗斯希德触发剧情。

◆追上标注着黄色叹号并在高速移动的Ash Roller后，Ash Roller与克莱因加入队伍。

Tips：使用《刀剑神域》角色的前冲飞行可以快速接近Ash Roller，不过缺点是转弯不灵活，需要预判对方的移动方向，所以最好贴地飞行，这样能省去控制高低落差的麻烦。《加速世界》角色则推荐使用加速移动接近。

◆在另一叹号所在的雪山顶与爱梅莉亚对话，接下任务“【探索】找寻劲敌！”，之后地图上会再出现3处叹号，全部探索完毕后触发BOSS战。

BOSS战

BOSS实力强劲，主要攻击手段为追尾的尖刺攻击、能量球射击。尖刺攻击的前奏是我方脚下出现紫雾，几秒后尖刺就会从雾中穿出，并且带有一定几率封印我方技能，一旦中招输出就会大打折扣。《刀剑神域》角色可以连按×跳跃闪躲，《加速世界》角色则可借助长按×的高跳跃拉开距离。能量球射击分两种，散射只对BOSS的水平线范围有效，喷射则针对前方，所以只要不作死，站在BOSS上方或下侧攻击都很稳。



◆回到雪山顶与爱梅莉亚对话交付任务，菲莉亚加入队伍。

◆返回空都莱茵。

◆在Dicey cafe 莱茵分店操作亚丝娜与莉兹对话可进入支线任务“老友”。

Tips：今后的支线任务情报可查看前文，流程中将不再逐一叙述。

◆在Dicey cafe 莱茵分店触发黄色叹号对话后开始EP.08。

EP.08 人质

◆靠近转移门触发剧情，Cyan Pile加入队伍。

◆前往环状冰山弗罗斯希德，进入黄色叹号处的山麓遗迹。

◆剧情过后需要解谜，限时10分钟。迷宫内有6间小屋，屋内各有4块不同颜色的石头，需要玩家选择一块破坏，选错了就会出现敌人。

Tips：各方位的房间与对应的石头颜色：左下（绿）、左上（紫）、上左（白）、上右（黑）、右上（蓝）、右下（红）。

◆完成解谜后进入迷宫中央的转移门，来到腐蚀林。

◆渡过门正前方的河流，在地上发现Lime Bell后进入战斗，获胜后Lime Bell加入队伍。

Tips：Lime Bell体型较小不易发现，最好不要飞行，探索地上有绿色的地方。



BOSS战

对手是《加速世界》角色Yellow Radio，特点是速度快，攻击附有混乱、昏迷等异常状态，陷入混乱的队友会不分敌我进行攻击。BOSS血量不多，建议操作远程武器的角色拉开距离游击，另外使用切换攻击也能制造绝佳的攻击机会。



◆接下来进入冰山叹号处的灵血之间，在深处触发剧情并进入新地图沙丘峡谷维昆地。

◆在叹号地点与Black Lotus对话，开始EP.09。

EP.09 对峙

◆返回空都莱茵，在Dicey cafe莱茵分店与NPC们对话，得知以下情报：

1.身穿金色铠甲的火精灵在沙漠。

2.沙漠有死神出没，附近可以找到有驱魔效果的“光明环”。

3.有一位二刀流少女要去沙漠。

◆调查水池的绿色叹号触发亚丝娜、艾基尔的角色剧情。

◆前往沙丘峡谷维昆地。

◆调查地图最左下角区域触发与奇怪的男子的对话。

◆与爱梅莉亚对话接下任务“【收集】爱梅莉亚冒险故事·亡灵篇”，进入其背后的英灵坟墓。

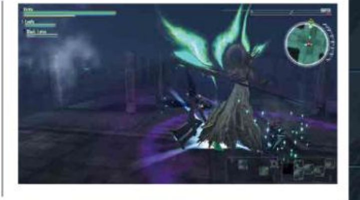
Tips：英灵坟墓中的怪物等级高达220，建议将等级提升到180以上再进入。

◆迷宫内的高等级死神敌兵会不停刷新，建议使用《加速世界》的角色快速抵达地图北面的补给据点进行存档。途中有一些发光的石头装置——光明环，可以瞬间消灭靠近的怪物，被围剿时不妨借其脱困。

◆后半路段发生剧情，终点前触发BOSS战。

BOSS战

BOSS的攻击力非常高，攻击范围覆盖四周，建议战前最好蓄满切换槽，借助切换攻击使BOSS大硬直后再集火输出。BOSS的攻击主要靠镰刀，站在其攻击盲点的上方向可以安心施展攻击。使用弓箭在远方攻击以积蓄切换槽也是不错的策略。



◆进入转移门，与伶茵和Tin Writer对话后伶茵加入队伍。

◆调查白色墙壁前的紫色水晶后墙壁消失，离开建筑前往叹号处，与奇怪的男人对话后开始EP.10。

EP.10 策略

◆回到空都莱茵，与Dicey cafe莱茵分店内的NPC对话收集情报。从坐着的红发妹子口中得知，连接到绿洲岛的空间跳跃区域应该是沙漠中央、岩石裂缝中的那个。

Tips：之后的剧情会触发BOSS战，建议出发前准备好回复道具。

◆前往沙丘峡谷维昆德。

◆前往叹号处并进入紫色转移门，接着就是一场BOSS战。

BOSS战

BOSS的HP不多，主要攻击手段是发射散状线形激光，但攻击范围并不广，只针对前方或下方，惟一要注意的是激光带有封印效果，能闪躲还是尽量躲吧，绕其背后或远程攻击都是比较稳妥的战术。



◆胜利后前方出现转移门，进入后又是一场BOSS战。

BOSS战

对手是《加速世界》角色Purple lotus，擅长用电，其范围性的落雷招式威力极高，如果等级不够可能会被秒杀，所以我方一旦有队员阵亡请立刻使用道具复活以免团灭。打法还是老套路，使用切换攻击限制其行动，一轮强攻输出可去其半血。操作《加速世界》角色可借助加速移动瞬间贴身施展攻击，不过要时刻留意血量。



◆胜利后Aqua Current加入队伍。

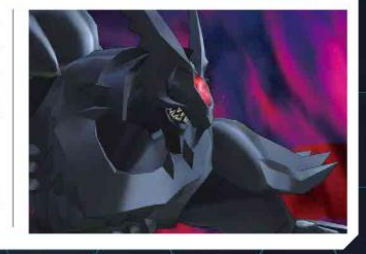
◆与附近的爱梅莉亚对话，得知东南方向出现了怪物。

Tips：怪物就在东南方向的绿色送阵门附近，一旦靠近就会触发BOSS战，对手比紫之王更加强大，建议先补充一下回复道具。注意，若想先返回空都请不要直线飞往“P”标志转移门（路经BOSS所在地），建议从地图东北方向绕回。

◆准备妥当后即可挑战BOSS。

BOSS战

对手是《加速世界》角色Chrome Falcon，攻击基本都是平A，但威力极高，结合起加速移动贴近我方角色就是一套连招，威胁极大，出战前建议带上擅长回复的角色。好在BOSS的防御不算高，使用切换攻击将其打至硬直可以速战速决。



◆剧情后自动返回Dicey cafe 莱茵分店，与Silver Crow对话后开始EP.11。

EP.11 顾虑

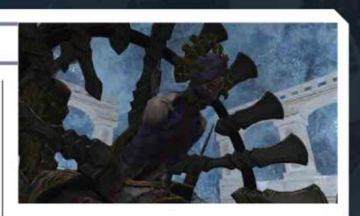
◆本章开始有不少支线任务，可以适当清理一下，另外商店可以买到回复全体HP的道具了。

◆为了寻找纯色之玉，接下来分别前往这两个地点：1.冰山地图中央神殿东北方向的灵血之间（叹号处）；2.草原上空的控制台房。

◆调查冰山灵血之间内的装置后返回大地图，跳进灵血之间前方的巨大地洞。落至地底后，从地图西边进入冻结洞窟。

◆冻结洞窟内四周景色相似容易迷路，敌兵等级也较高，除非练级否则不宜与之缠斗。洞窟分好几层，一层一层往下走，前往M标志的存档点，保存后进入前方的紫色传送门就会触发连续2场的BOSS战，胜利后获得纯色之玉“长城”。

BOSS战



BOSS基本上只会发射绿色光球进行攻击，自身又不会移动，除了血量多点外没什么特点。此战只需使用如斯朵蕾雅这种高攻角色就能轻松获胜。

BOSS战

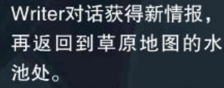
对手是《加速世界》角色Green Grandee，也是至今为止防御最强的BOSS，在架起盾牌的防御态势期间无法对其造成伤害，并且AI也较高，经常能闪躲招式与反击，不过攻频不高，只要操作回复系角色及时应对即可。本战会乱入杂兵，如果等级够高可以无视。取胜的最快捷方法依旧是使用切换攻击打出BOSS的硬直再集火输出。



◆返回空都并在咖啡厅打听一下消息，接着前往草原地图寻找另一块纯色之玉。

◆在草原地图中央偏左、两个入口相邻的位置，进入上空的灵血之间，调查深处的控制台后触发剧情。之后场景自动转移到外面，借助前方的气流上到高空，调查大树门扉前的石碑。然后前往大树下方地带一处蓝色水池般的地方，触发剧情后在水池旁闲逛，直到有成员提出返回城镇。

◆回到空都莱茵，与咖啡厅的Tin Writer对话获得新情报，再返回到草原地图的水池处。





◆坐在图示处的黄色垫子上（长按SELECT后按R，切换到表情动作栏选择“坐下1”），静待一会后触发BOSS战。

BOSS战



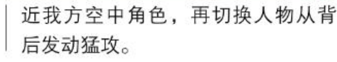
动作敏捷的飞虫类BOSS，会召唤杂兵，并且被近身时会迅速逃脱，建议使用能够高加速移动的《加速世界》角色或使用远程武器对付，总体而言难度不高。

◆返回气流装置传送到的地方，发现大门已打开，可进入新迷宫——大树遗迹。

◆迷宫中央有存档点，不远处有一只LV300的怪物，上前打败它。

Tips：对手主要攻击手段为远距离散射能量球，被近身后还会使用弹开我方的音波攻击以及附有睡眠、眩惑等异常状态的攻击。由于之后会有BOSS战，建议在此战中蓄满切换槽。

◆胜利后场中出现传送阵，进入后有BOSS战。



BOSS战

对手是《加速世界》角色Blue Knight，近战时会使用一套连续斩击，不过威力一般。半血后的BOSS会提升力量，剑的威力大幅提升，威胁最大的一招是前方的扇形激光扫射，很容易秒杀我方，攻击时最好站在其侧后方。BOSS不擅长空战，可以引他加速移动贴近我方空中角色，再切换人物从背后发动猛攻。



◆返回空都莱茵，在Dicey cafe莱茵分店与妹子NPC对话后得知沙漠处也有控制台房，就在地图中央往北的地方。接下来就前往沙丘峡谷地图吧。

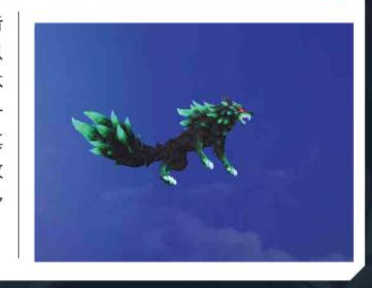
◆进入地图叹号处的灵血之间，调查深处的控制台后进入EP.12。

EP.12 收集

◆离开灵血之间后发现场景有了变化，靠近空中的月牙状浮岛时触发BOSS战。

BOSS战

对手是一头巨狼，近身的爪击具有强力的击飞效果。巨狼基本只在空中活动，但必须站位与它基本保持平行才能打出伤害。减血到一定程度时巨狼会使出尾巴激光，其高威力的复数狼头攻击带有追尾效果，不过可以持续垫步闪过。给予巨狼连续伤害能使其横倒在空中，可以趁机上前输出。



◆胜利后场中出现传送阵，借此进入炼狱区域。

◆炼狱区域前方的房屋内触发BOSS战。

BOSS战

对手是《加速世界》角色Black Vice，会使用方体薄板来拘束我方角色，攻击手段主要是平A连段以及圆形范围的地面影子旋转攻击，后者威力极高可秒杀我方，需要保持警惕及时上天躲开。BOSS血量很少，受到一定伤害后就会消失，可以按顺序在这些地点找到他：1.从楼梯左侧通道尽头的电梯间往上飞，进入最高层的入口；2.返回最初的第一层，爬楼梯到第二层后直走至尽头的房间；3.回到之前交手的最高层处，从该层的另一个电梯间上到楼顶。



◆胜利后从原来的传送阵回到沙丘地图，白之王White Cosmos出现。

◆前往叹号处的高空就会触发BOSS战。

BOSS战

对手是白之王White Cosmos，会召唤杂兵，虽然无视杂兵也行，但队友AI实在太低，会追着杂兵乱跑，如果想集中火力还是建议清理一下。白之王自身非常易打，血量也不多，但懂得回复HP，除此之外比较厉害的一招就是向前方发射激光了，不过威力一般。BOSS在少血时会召唤其他纯色之王出来帮忙，非常棘手，所以建议将其血量削至一定程度后使用切换攻击一口气打倒，不给她召唤的机会。



◆调查出现前方的控制台触发剧情。
◆调查黄色叹号的装置进入EP.13，来到岩石原野尼伯汉姆。

EP.13 傀儡

◆往叹号处走就会触发BOSS战。

BOSS战

对手是熟悉的Black Lotus，攻速、攻击力、敏捷都十分优秀，综合能力极强。虽然是一场节奏高速的战斗，但没有必要和对手硬拼，建议被攻击时采取防御架势，如果其他队友被Black Lotus狙击那就趁机从其背后施展攻击。对手被削减一定血量时会使用必杀技，所以最好保持基本全满的HP以防被秒。

◆继续往前走触发第二场BOSS战，该BOSS有两段形态。

BOSS战

第一形态：此阶段的BOSS没什么招式，偶会发射激光，但威胁不大，弱点为中间的肚脐带，集火打掉大概一条HP槽后进入第二形态。
第二形态：弱点由肚脐变成脸部，攻击手段变得非常丰富，除了数只触手的攻击外，靠近它脸部时会出现大范围的紫色旋风，还会从天降下激光（脚底会出现圆环光圈作为预兆）、向下发射柱状激光并引起地面的火焰风暴。建议先拆除烦人的触手，攻击脸部时可站在脸部上方或侧下方，能躲过大部分招式，此战适合使用弓箭从远处进行攻击，由于BOSS血量很多，足够慢慢蓄满切换槽，总体而言获胜难度不大，只是比较耗时间。



◆打倒BOSS后调查前方的叹号门扉，进门来到巴别塔。
◆入口附近就有补给据点，如果仓库有足够的回复道具可以取出继续前进，否则建议先回空都补充一下。
◆巴别塔内看不到地图，场地中有巨型的传送阵，只需一层一层往上走就能抵达终点。终点前有补给据点，继续前进就是BOSS战。
Tips：传送阵分两种，一种是地面上横放的紫色传送阵，一种是竖放的红、绿传送阵，优先使用紫色传送阵就能顺利前进。

BOSS战

对手是强悍的灾祸之铠Chrome Disaster，打法与之前一样，蓄满切换槽就能使其大硬直一次，不过要注意使用时机，建议在BOSS半血以下时一波带走他。BOSS在地面攻击时会吸收大量的HP，所以最好在空中开战。



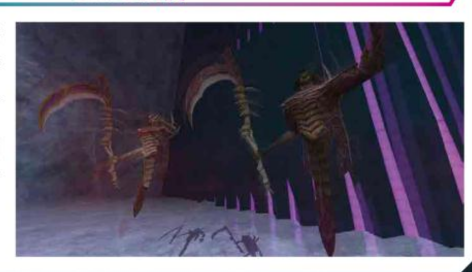
◆从传送阵离开的途中触发剧情。
◆画面上出现倒计数字时，调查控制台后触发剧情。
◆调查传送阵后出到外面。
◆剧情后调查控制台，与叹号角色对话，开始EP.14。

EP.14 光明

◆返回空都莱茵并进入Dicey cafe莱茵分店，与门口附近的精灵NPC对话得知冰山地底有大空洞。
◆前往冰山地图，抵达叹号处触发剧情，接着进入地洞。
Tips：地洞中能通往别处的墙壁变多了。
◆走到地洞地图最左下角的墙壁小洞时触发剧情，进洞后会看见一些NPC。
◆前往叹号地点触发一场BOSS战。

BOSS战

对手是两只带着杂兵的镰刀死神，擅长各种异常状态的魔法以及挥舞镰刀的回旋斩击。杂兵血量较多不宜纠缠，死神血量不多，可以快速逐一击破。



◆与爱梅莉亚对话后触发启动控制台的剧情。
◆离开地洞，前往上空叹号处的幽灵船。
◆调查传送阵后进入海盗区域，开始EP.15。

EP.15 神兽

◆在海盗区域以下4个地点破坏喷出烟雾的壶：1.爬上起点附近的楼梯调查地面；2.进入船内，从木柱左侧的楼梯下去负一层；3.从负一层尽头的地洞落下负二层展开探索；4.再从地洞下去并探索负三层。
◆在以下3个地点找到对付神兽公敌的道具Trinity：1.负三层的金币房间的发光点（Trinity 大地）；2.船头木杆上的发光点（Trinity 太阳）；3.从负一层中间的楼梯下去负二层，跨过前方有障碍物的木柱后发现有地洞，不进地洞而是登上更前方天花板上的洞，接着再穿过一个天花板洞来到隐藏房间，调查发光点（Trinity 月亮）。
◆在船外触发BOSS战。

BOSS战

对手是一头巨型的乌贼怪，会使用触手甩击以及附带睡眠效果的招式，偶尔会喷射直线型激光。BOSS比较高威力的招式是冰块魔法，释放前我方角色脚下会出现巨型魔法阵，需要看准时机位移闪躲。



◆接下来前往岩石原野地图对付神兽公敌。
Tips：我方队员必须装备上Trinity戒指才能对公敌造成伤害，“Trinity 大地”可以大幅提升在地面的移动速度，“Trinity 月亮”可以大幅减少所有动作的耐力消耗量，“Trinity 太阳”可以大幅缩短剑技或心念招式的冷却时间。
◆3只神兽公敌就在上空叹号处的白色茧状空间当中，每只都是Lv400，胜利后分别获得加速飞晶、减速伏爪、强化慧眼。

BOSS战

紫色鸟形神兽公敌。常见招式是冲刺撞击、多段爪击，还会召唤杂兵。BOSS受到一定伤害后会横倒硬直，正是输出的绝佳机会。

BOSS战

龟形神兽公敌。主要攻击手段是伸头攻击、空中下压攻击、龟壳旋转攻击（会落下炸弹）。BOSS的弱点是头部，只需集火攻击即可轻松获胜。

BOSS战

绿色鸟形神兽公敌。除了频繁的冲刺撞击外，扇动翅膀时会释放大量冰块进行攻击，不过最大威胁的招式还是近距离的龙卷风攻击，在使用《加速世界》角色快速贴身时需要提防。

◆打倒3只神兽公敌后返回空都莱茵触发剧情。
◆与锻造空间的莉兹贝特对话后获得武器旭日剑、月辉剑。
◆与叹号角色对话进入EP.16。

EP.16 超越

◆前往岩石原野地图。
◆与叹号处的角色对话，选择“是”触发前往未来的剧情。
◆操作桐人追赶结衣。
◆剧情后迎接BOSS战。

BOSS战

BOSS的双手与本体HP相通，因此可以随意攻击，若要追赶灵活的手腕，那就使用《加速世界》角色吧。BOSS会频繁向下或横向挥斩巨剑，可以提前做好防御架势强行挡住，而最具威力的是巨剑置于场中，自身绕着场地旋转攻击这一招，伤害非常高。由于BOSS对地面招式较多，所以飞空比较安全，但要注意不要被BOSS发射的方体硬块砸中。BOSS有时会在场中制造黑洞吸附我方，然后再接上斩击，不过同样能防御挡下。虽然敌人攻击手段颇多，但只要队中有回复系角色在，本场战斗难度不高。



◆胜利后观看通关动画，之后就迎来了真正的最终章EP.17。

EP.17 约定

◆操作桐人与转移门附近的Silver Crow对话，就能与真正的最终BOSS——Sliver Crow展开决战。

BOSS战

若之前没有练桐人那么本战将会是场苦战。桐人一旦飞空就会被Sliver Crow高速贴身，因此还是尽量在地面战斗吧。Sliver Crow虽然频繁使用近身格斗技，但也会使用中距离的激光炮射击，处于远处也丝毫大意不得。当HP被削减到一定程度后，Sliver Crow的攻势会愈加猛烈，还会使用高威力的必杀技，如果没有躲开的自信那就老实防御吧，瞄准对手使完大招的空隙释放剑技。如果仅是追求胜利则推荐使用双手剑这种一击威力高的武器，打一下防一波，再稍微注意耐力槽的消耗就稳赢了。Sliver Crow不会给桐人嗑药或者使用回复魔法的机会，因此只能凭一条血量硬扛。



◆完成EP.17后追加的要素：1.标题画面追加“NEW GAME PLUS”模式，可以继承角色的熟练度与道具重新开始游戏；2.BP Shop增加角色的幽灵数据；3.追加各类任务。

奖杯指南

奖杯总数	40	铜杯	26	银杯	10	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

本作没有对操作技术过高要求的奖杯，总结起来就是耗时刷刷刷。与角色等级相关的奖杯既可以操作后期入队的Lv400的隐藏角色前往试炼洞窟刷级，也可以在BP Shop花钱直接升级（土豪限定）。本作最麻烦的奖杯就是称号相关奖杯以及“极致逸品”这个杯，前者称号的获取方法都已标明在称号界面，后者则可以在商店购买一把RANK1的单手剑开始漫长的锻造之旅，锻造所需素材见前文“锻造”部分。

奖杯列表




千年霸主　白金
取得条件：获得所有奖杯




入侵者　铜杯
取得条件：完成主线剧情<入侵者>




啃噬天空的焦虑　铜杯
取得条件：完成主线剧情<啃噬天空的焦虑>




冰冷陷阱　铜杯
取得条件：完成主线剧情<冰冷陷阱>




招来祸害的月光　铜杯
取得条件：完成主线剧情<招来祸害的月光>

对峙　铜杯
取得条件：完成主线剧情<对峙>




事与愿违、痛彻心扉　铜杯
取得条件：完成主线剧情<事与愿违、痛彻心扉>




一线曙光　铜杯
取得条件：完成主线剧情<一线曙光>




跨越千年的黄昏　金杯
取得条件：完成主线剧情<跨越千年的黄昏>

穿越时空的羁绊　铜杯
取得条件：完成主线剧情<穿越时空的羁绊>




迷你精灵的记忆　银杯
取得条件：完成支线剧情<pixie;迷你精灵>




刻印搜集者　银杯
取得条件：完成支线剧情<Emblem;刻印>




初次挑战　铜杯
取得条件：完成挑战任务




去打头目吧！　铜杯
取得条件：完成特别任务




突如其来的首次经历 铜杯

取得条件：完成突发任务



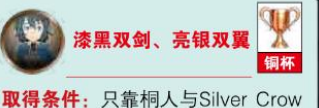

倾述心事 铜杯

取得条件：完成好友任务




赏金猎人 银杯

取得条件：完成任务达50次以上

漆黑双剑、亮银双翼 铜杯

取得条件：只靠桐人与Silver Crow两人完成任一特别任务

狂暴补师、绝对切断 铜杯

取得条件：只靠亚丝娜与Black Lotus两人完成任一特别任务





元素们 铜杯

取得条件：只靠Sky Raker、Ardor Maiden、Aqua Current三人完成任一特别任务




调停者 银杯

取得条件：海可瑟委托的任务全数完成

奖杯说明：详见前文“好友任务”部分。




切换！ 铜杯

取得条件：进行切换




锻造成功！ 铜杯

取得条件：进行锻造




异世界的徘徊者 铜杯

取得条件：破坏异世界的坚固物件





谨慎花用！ 铜杯

取得条件：使用BP购物






总之先打倒指挥官 铜杯

取得条件：打倒爆发强大威势的指挥官怪物




Middle Level 铜杯

取得条件：任一伙伴的Lv提升至500以上




Highest Level 银杯

取得条件：任一伙伴的Lv提升至1000

<Skill>Expert 铜杯

取得条件：任一SAO角色的技能熟练度提升至500以上

<招式>专家 铜杯

取得条件：任一AW角色的技能熟练度提升至500以上

极限强化 银杯

取得条件：任一武器强化至+10

极致逸品 金杯

取得条件：任一武器从RANK1提升至RANK10

武器收藏家 银杯

取得条件：获得超过100种装备

冠有多重头衔之人 银杯

取得条件：获得称号超过50个




Hundred Holder 金杯

取得条件：获得称号超过100个




连击剑士 银杯

取得条件：剑技连携成功连到8招

奖杯说明：装备上戒指“Trinity 月亮”与冷却时间最短的剑技即可轻松达成。




老师谢谢！ 铜杯

取得条件：解说节目第5集收看完毕

奖杯说明：解说节目在咖啡厅角落的艺廊可以收看。




七色歌姬 铜杯

取得条件：赛玫成为伙伴

奖杯说明：EP.17后完成支线任务“盼望”。




穿越加速世界而来 铜杯

取得条件：Nitride Uncia成为伙伴

奖杯说明：EP.17后完成支线任务“跳跃”。




纯色七王 银杯

取得条件：七王全体皆可加入队伍

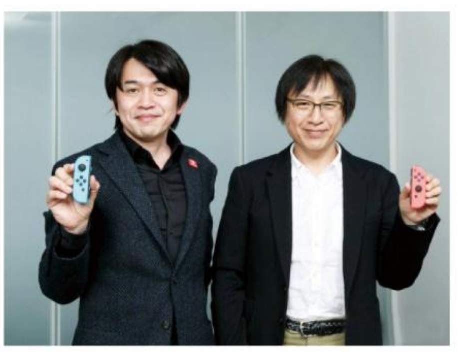
奖杯说明：EP.17后在BP Shop购买对应的幽灵数据。



译 白菜 美编 咕噜

任天堂的“Switch”剑指何方

3月3日，任天堂的全新游戏机Nintendo Switch发售。集家用主机的性能和掌机便携性于一身的NS，究竟是怎样诞生的？最终的设计又是考虑到想为玩家带来怎样的游戏体验而确定下来的？本篇访谈中请到了任天堂的常务执行董事兼企划制作部长高桥伸也，以及Nintendo Switch的综合制作人小泉欢晃，来谈一谈他们的看法。



▲Nintendo Switch综合制作人小泉欢晃（左）与任天堂常务执行董事兼企划制作部长高桥伸也（右）。



通过附带两个Joy-Con 想要重现过去的游戏体验

——首先感谢两位今天能在百忙之中抽出时间来参与这次访谈。关于Nintendo Switch（以下略称NS），其实有很多地方都非常令人在意。首先能否谈谈这部机器是怎样诞生的呢？

高桥伸也（以下略称高桥）：首先需要作为前提申明的是，任天堂无时无刻都在考虑着关于全新主机的一切。我们研究并检讨各种各样的新技术，同时考虑着利用这些技术能够制作出怎样的游戏主机。

——您是指与是否会问世没有关系，而是持续地在向这个方向保持着思考？

高桥：是的。而这次的情况，正好就是NS处于这个思考方向的延长线上。

——今年1月召开的“Nintendo Switch发布会2017”上，曾经提到过这部主机“囊括了过去任天堂主机的特征”。

高桥：是的。当时说明了NS继承了过去所有主机的优点。

——能具体说一下是哪些优点吗？

高桥：不计其数呢（笑）。其中最重要的一点，就是一开始就确定了要附带两个Joy-Con吧。在红白机和超任时代，也是像这样一部机器附带两个手柄，因此可以跟身边的同伴随时一起游戏。我们认为这是一种非常重要的游戏体验，因此才想要特地重现。

——在游戏相关的初期体验中，确实有这么一幕呢。那么NS的Joy-Con采用现在的形状和大小，是出于什么原因呢？

高桥：硬件团队向我们提出了这样一种Joy-Con的技术，然后我们集合软件团队，就这种技术能够为玩家带来怎样的游戏体验，进行了种种检讨。当时讨论的一个重点是为了提供这样的游戏体验应该加入哪些要素。接着这个话题就逐渐发展成Joy-Con的大小设定，最终才有了现在的形状。确定有主机和两个Joy-Con的要素之后，关于什么程度的大小能够为玩家提供最舒适的握感，我们花了大量时间进行讨论。

小泉欢晃（以下略称小泉）：以任天堂的角度来说，至今都是以开发让大家可以一起游玩的游戏机为目标一路奋斗过来的，在此基础上还考虑着尽可能为平时不怎么玩游戏的人也提供亲切的游戏环境。为此我们打造了“分享游戏”这一词汇。举个例子，当你正在玩游戏的时候有人在旁边观看，而即便那个人对游戏产生了一些兴趣，但自己没有主机或手柄，还是很难立刻投入进来。这个时候，如果你能立刻递过去一个手柄，情况就大不一样了。而我们认为那个手柄越是容易握住的轻型手柄，就越容易为他人所接受。



——对于平时不怎么接触游戏的人来说，太过笨重或大型的手柄，多少有些令人敬而远之吧。但是对于经常玩游戏的玩家来说，会不会还是觉得这手柄有些太过小巧？

小泉：关于这一点我们也一直很在意。今年1月的体验会上，我们一直都很担心玩家们能不能接受。不过当时看到试玩《超级炸弹人R》的玩家中，有一位体型偏大的玩家也玩得很开心。这让我们确认了多人同时游戏时，这个大小的手柄并不会带来什么困扰。在欧洲和美国方面，我们也收集了许多玩家的感想，并观看了他们游戏的状况。来自大多数人的反馈都是“应该要让所有玩家都清楚认识到，这个手柄的大小并不会影响游戏的正常操作”。

高桥：几乎所有玩家都认为握感比看上去要好得多。如果再佩戴手绳的话，就更容易握住了。



▲超级炸弹人R

小泉：就算是在欧洲和美国那边玩家的手掌普遍大于日本玩家的环境下，他们也反映道没有问题，这给我们带来了很大的信心。但即便如此也觉得难以把握的玩家，就推荐使用官方的Nintendo Switch Pro手柄了。我们希望将NS设计成一部“适合所有玩家”的主机，因此准备了各种各样的选项。

——接下来请谈谈采用这种大小规格的Joy-Con，却依然搭载了HD震动和动感IR照相机等机能的关键原因吧。

高桥：这方面同样是硬件、软件两个团队一起反复讨论后得出的结果。如果一股脑塞入大量功能，技术方面的难度就会大幅提升，并最终反映到售价上。因此我们检讨了性价比并做出必要的取舍，最终留下了这些功能。

小泉：任天堂同时在经营硬件与软件业务，因此两边的团队在工作时距离感是很近的。两个团队在同一间房间里工作，一边制作实物一边进行检查确认。在相互讨论中，不断提出更具推广价值和未来发展性的观点，最终定下了现在的规格。HD震动和动感IR照相机就是在通常的游戏功能以外，为了探索未来发展性而留下的功能。

——在发布会上也相当着重地介绍了HD震动功能，那么它能带来怎样的游戏体验呢？

小泉：一般提到震动的话，大家印象比较深刻的都是以往用在演出部分的例子吧。不过如果震动的精度够高的话，就能制作出类似依靠手掌来判别物体的游戏方式。实际上在制作搭载了HD震动功能的《1-2-Switch》的过程中，我们就认识到了手掌中震动精度越接近现实，就越能扩展出多种多样的玩法。这也是一种别样的虚拟现实体验吧。

——手掌中的虚拟现实体验。

小泉：是的。而且今后希望不仅仅是我们，各个厂商也能一起来试着研制并推广这种全新的游戏。





无论规模大小
希望与各个开发团队一起制作游戏

——适才提到NS独有的功能，以及与各个厂商的合作……那么这里就有一个问题。关于任天堂的硬件，至今为止不少的厂商似乎都提到过“无法完全挖掘出其独有的功能”，以及“完全挖掘性能必需的程序库不够用”等问题。这一方面NS有怎样的考量呢？

小泉：确实我们也听到过很多这样的说法，为此NS在包括开发游戏的环境方面，都准备“Switch”一下，让各个部分都能迎合现今的时代。为此，我们这次在相当早期的阶段，就已经跟各个开发团队进行了沟通方面和中间件架设方面的对应。Epic Games的虚幻引擎4、以及Unity的辅助，也是其中的一环。



——意思是对各开发团队敞开大门？

小泉：是的。举个例子，作为首发游戏登陆的《剪剪世界》，在NS的情报尚未公布的时期，还是SFB Games这一独立游戏开发团队独自制作的作品。当时我们看到这款作品，认为它利用两个手柄来游戏的设计概念与NS非常相似，因此就与开发团队取得了接触。在那之后，我们也制作了程序库，共享游戏与Joy-Con的对应，在相当短的时间内与他们一起完成了这款游戏。

——即是说《剪剪世界》并不是意识到NS的存在而开发的游戏。

小泉：是的。就像刚才所说的这样，NS的游戏制作，是以一种由我们跟其他厂商的软件开发团队一起来制作游戏的距离感在进行的。

——按照刚才的例子来看，跟其他独立游戏开发团队的合作也会有很大的变化吧。Wii U的时候，还有过精选海外独立游戏并将其本土化后上架的经历呢。



▲剪剪世界

高桥：Wii U的时候是严格挑选海外的高评价独立游戏，在经过本土化加工后，以任天堂的名义发行。而这次与当时相比较，就更偏向于直接拜托各团队开发游戏的方针。

小泉：实际上，已经有数款巧妙运用了NS的特征、相当有趣的独立游戏预定要上架了。毫无疑问，比起仅凭我们的一己之见所创作的作品更具多样性，就我个人来说也是相当期待的。

高桥：我认为这是非常有趣的一部机器，所以希望开发方也能体会到其中的乐趣。

——顺便请教一下，像这样完成制作的游戏，会以怎样的形式销售呢？

高桥：我们正以现在进行时设计一种让小型团队也能轻松发布游戏的体制，目标是能够对应现在这个高速化的时代。详情目前暂且不能公开，还请大家稍等。

——意思是说这样一来小型团队制作的游戏，只要通过了任天堂的审查就能发行了？

高桥：与其说是审查游戏的品质，不如说是判断游戏的品质是否满足“一定程度的基准”。当然也有像《剪剪世界》那样由任天堂进行发行的情况，这种情况下与其说是由我们判断基准是否达标，不如说是我们希望能进行更加紧密的合作。

——话说回来，关于虚幻引擎4以及Unity的对应又是出于怎样的目的呢？

高桥：让其他平台的作品在移植方面变得轻松自不用说，我们更加重视的是让小型开发团队也更容易开发游戏。不管怎么说，都是希望能有更多的同僚接触到NS。

——降低作品移植的难度，移植作品当然也会增加。不过到那个时候，是打算从哪里、如何展现出NS独有的特色呢？

高桥：如果移植作品自带能够展现NS独有功能的部分，对我们来说自然是求之不得的。当然，比如说即便游戏不对应HD震动之类的功能，不过NS是能够带出户外的，我认为光这一点就已经展现出与其他平台的极大区别了。

——就算是面向家用机的大作也能在户外游玩，的确是NS独有的魅力呢。

高桥：而且对应线下多人联机游戏的话，可玩性也进一步提升，我认为应该能展现出NS独特的游戏魅力。



——而且这次还不锁区，我猜测应该是致力于打造从未有过的开放环境而做出的决策吧？

高桥：非常感谢您的信任。不过关于不锁区的决定，其实是从很久以前就开始在讨论了。而这次正好遇上NS的推出，觉得时机不错，于是就……（笑）。

希望能让每个人接触游戏的方式产生多样性

——接下来想详细请教一下机器本体的情况。NS的本体搭载了电容式的触摸屏，不过在发布会上几乎没有提及这部分。请问这样的触摸屏实际上能够进行一些怎样的操作呢？

小泉：本体功能的操作既可以用Joy-Con，也可以用触摸屏。

——那么会有特定游戏只对应触摸屏操作的情况吗？

小泉：也许吧。不过因为用TV模式游玩时无法利用触摸屏，所以我认为还是加入对Joy-Con操作的支持，对于玩家来说更加便利。当然我们也没有硬性规定必须同时对应Joy-Con和触摸操作。

高桥：如果是适合触摸操作的游戏，那么只用触摸操作也没关系的。

小泉：关于这方面，我们是准备尽可能为玩家带来更多的选择。今后也预定会有种种相关展开，所以不能自己给自己定死框框架呢。

高桥：虽然我们宣称的是“包含TV模式、桌上模式、手提模式”，但也不排除还会推出新模式的可能性。

——比如说出现一款在手提模式下竖持机器游玩的游戏也是有可能的吧？

高桥：出了也不奇怪呢。

小泉：只要那款游戏有好好思考关于游戏性的部分，就没问题的。

高桥：无论是怎样的游戏，我们都希望看到各种不同的创意。

——不过另一方面，任天堂却一直坚称“NS是家用机”，这是为什么呢？

高桥：毕竟我们还是希望玩家能在TV模式下体验高画面质量的游戏，这是NS的设计初衷。所以我们觉得最应该传达给玩家的一点，就是让玩家了解这是家用机。

小泉：但是，我认为根据玩家的游戏方式不同，这一点也会产生变化吧。至今为止，我们既制作过大家在TV面前一起游玩的家用机，也制作过人手一部的便携游戏机。这次的NS，则是选择了一部机器对应不同玩家游戏方式的形式。这是以往都没有尝试过的。但是如果用全新的方式来表达这个想法的话，恐怕会难以传达给玩家。

——的确。

小泉：考虑到这一点，我们判断以“归类于家用主机，不过可以带出户外”的方式来说明，可能会比较容易理解。

——原来是重视传达力的方针。不过另一方面，也有部分声音指摘NS作为家用主机，桌上模式和手提模式并未对应全高清，TV模式也没有4K分辨率。

小泉：这方面则是考虑到包含成本在内的全体性价比。如果追求技术最先端的高规格，本体的价格无论如何也压不下来。而关于液晶显示屏的问题，我们也尝试过1080p，不过在这个屏幕大小上，与720p也没有太大的差别。

——假如说今后这部分的性能获得了提升，有没有推出像是“New Nintendo Switch”这类机器的可能性呢？

小泉：任天堂一直以来都在探索着新的事物，也时刻考虑着未来的种种可能性。但是摆在眼前的问题，首先是这种风格的游戏机是否能为市场所接受。对于我们来说，这才是重要的第一步。

——看来刚才的问题有些太心急了呢（笑）。那么，既然将NS定位为家用机，就必然会被认为是Wii U的后继机种。但如果将NS视为掌机的话，又要怎样与3DS做出区别呢？

高桥：3DS问世已经6年，价格已经非常稳定，游戏的品种也非常丰富。在这层意义上，我们认为这是一部非常适合孩童的游戏机。

——在我印象中，Wii和Wii U都给人一种以家庭用户层为目标的感觉，不过这次NS似乎并不是这样。

高桥：其实NS在某种意义上来说，比Wii和Wii U的用户层更加广泛。就像是《1-2-Switch》这样的游戏，也不是单单是面向家庭游乐，甚至还有年轻玩家带到小酒铺去玩。

小泉：我觉得这部分不能单单以“用户层”这个说法完全区别开来。就算在家里常玩硬核游戏，外出的时候也会有跟朋友一起玩一些轻松游戏的时候吧。像这样通过携带NS外出并与他人分享游戏，我希望能让每个人接触游戏的方式产生多样性。

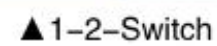
——那么从现在的反响看来有实现的可能性吗？

小泉：如果真能实现就好了。我们制作NS这部机器，就是想要创造这样的未来。








▲1-2-Switch



包括模拟器在内 预定了种种“Switch”

——请问NS作为能够同时使用两个屏幕的Wii U的后继机种，为什么只能使用一个屏幕？

小泉：当我接手这个计划时，提出的一大主题就是“玩家现在是否被游戏所束缚”。然后经过重重讨论，最终得出了将TV画面带出户外这一形式。但是TV上的画面只有一个，如果要将其带出户外的话，比起两个屏幕，还是一个屏幕更加直观。

——原来是因为有将TV画面带出户外这个前提存在。

小泉：是的，我们希望将“把TV画面带出户外”这一体验放在重心。而且当时岩田（聪）社长曾对我们说“不要在意过去的情况，大胆去创新”，于是就将Wii U时期的考虑方式“Switch”了一下。

——游戏的载体从光盘换成卡带，也是为了方便携带外出吗？

小泉：当然是的。在开发阶段也认真商讨了关于光驱的情况，相关设计也没有落下。然后经过重重检讨，同时考虑到电量消耗之类的问题，在取得最终的机能性价比之后，就成了现在这个样子。

——有没有考虑过干脆连卡带也不要制作，仅以下载方式来销售游戏呢？

高桥：当然我们也商讨过这种可能性。不过现阶段并不是所有玩家都拥有足以下载游戏的网络环境，从玩家年龄上来看也有难以实施这项措施的情况。如此一来，能够直接购买的物理载体果然还是非常必要的。

小泉：而且任天堂一直以来在掌机平台上，就为玩家提供着“从购买游戏到回家”这段时间内也能玩到游戏的体验。这次的《塞尔达传说 荒野之息》可是购买之后，当场就能玩到的家用机品质游戏。考虑到不用在意周围环境、可以随时随地立刻开始游戏也是NS的一大特征，在综合考量之下就有了现在的销售形式。

——是购买实体版，还是购买下载版，都由玩家自由选择。那么NS当然也是对应任天堂e商店的吧？

小泉：任天堂e商店在NS的发售日就进行了更新。利用NS就可以在上面购买下载游戏了。

——可以购买模拟器游戏吗？

小泉：关于这一点目前无可奉告，不过我们已经有让各种事物在上面“Switch”的预定。

——也就是说，并没有说要全部废弃吧。

小泉：毕竟是相当大规模的资产呢。关于在NS上要以怎样的形式为大家提供这些作品，我们正在检讨之中。（编注：目前已经可以利用NS下载已上架的模拟器游戏。）

——至今为止也有过在不同的平台上游玩同一款模拟器游戏，却每次都需要重新购买的情况。关于这方面有没有什么改善措施呢？

小泉：这样的要求我们已经确实收到，所以包含这一点在内，我们正在进行相关的检讨。

——这样的话，也许将其称之为模拟器游戏有些不恰当，不过Wii世代、Wii U世代的游戏也有可能在NS上玩到吗？

小泉：如果是像《马里奥赛车8 豪华版》那样的游戏就有可能吧。只是Wii和Wii U在硬件上都有它们独自的功能，单纯地将上面游戏搬过来是不行的。如果能够让这些游戏展现出NS的崭新一面，那玩到的可能性还是有的吧。包括模拟器游戏在内，我们会将各种各样的东西都“Switch”过来，请大家期待之后的情报。

——我明白了。那么话题稍稍往回退一些，下载购买的游戏，是保存在micro SD卡中的没错吧。

小泉：micro SD卡是机器本体的内置储存器呢。

——那么游戏存档是什么情况呢？是不是能够使用云存档……

小泉：游戏存档原则上也是保存在本体的内置储存器中。我们也在考虑今后通过其他形式保存的可能性，还请大家稍等。



▲塞尔达传说 荒野之息



▲马里奥赛车8 豪华版



▲油彩军团2

——接下来想请教一下网络环境的问题。我个人认为，既然是能够带出户外的游戏机，为什么不考虑对应LTE（准4G网络）呢？

小泉：当然这也是经过检讨的事项，不过依然是考虑到包括成本在内的种种性价比问题，最终选择了暂不对应的现有形式。而且在户外联网的话，已经有了线下联机游戏这一功能，也希望玩家能多多注重这个部分。《油彩军团2》也支持大家在线下一起游戏了。

高桥：线下联机游戏是已经在3DS上实装的功能，相信大家都比较容易理解。

小泉：让大家一起游戏的目标我们已经达成过了，这次想要推广的是以更高的画面质量来游戏。

游戏的投入与各种服务 预定在统一的时间开始

——接下来想请教一下关于今年秋天预定正式开放的线上网络服务的情报。现阶段似乎并没有大多详细的情报公开，这是有意限制的吗？

小泉：怎么说呢……现在正好处于为情报发布做准备的阶段。

高桥：请大家再稍稍等一下（笑）。

——现阶段能够判明的情报，就是目前的免费线上网络服务兼具测试的目的，而秋天开始就会开放付费线上网络服务对吧？



小泉：是这样的。而服务的内容方面，是为玩家提供能够利用智能移动平台的App进行玩家匹配和语音聊天的环境，这也是已经公开的情报。

——这样一来，如果不使用智能移动平台，会不会对玩



同的游戏，为玩家提供类似于Miiverse那样的社交环境。也就是说，我们目前只是将由任天堂提供并运营的Miiverse这种社交形式暂且延后，取而代之的是考虑了种种让玩家在享受游戏乐趣的基础上，还能进行社交的一些要素。

——部分玩家也对没有Miiverse这一点感到非常惊诧。

小泉：这一点开发团队也向我们反映过，确实收到了很多类似的反馈。我们已经在准备代替的、能令玩家满意的要素，还请稍稍等待。

家匹配之类的功能造成影响呢？

小泉：不会的。智能移动平台上的App说到底也只是用于辅助的软件，并不会因为缺失而对游戏本身造成影响。虽然NS本体无法进行语音聊天，但玩家匹配还是没问题的。只不过，如果使用App的话就能更方便联系到朋友，可以在一起游玩之前先进行一些沟通，大家按照这个感觉来认识就行了。

——那么，能再谈谈除此以外的线上网络服务吗？

小泉：当然还有其他正在准备的内容，不过比起现在这样不上不下的时机，我还是希望能以完善的状态为大家介绍。请大家放心，这并不会等到付费开始之后。

高桥：我们也希望能尽早公开这些情报。

——我明白了。接下来我希望确认一点，待付费线上网络服务开始之后，免费线上网络服务还能够继续利用吗？

小泉：e商店和游戏补丁更新之类的功能，依旧可以免费使用。

——虽然是理所当然的事，不过还是确认一下。并不是说持有NS的玩家，基本都等同于半强制地加入付费服务吧？

小泉：那是当然。付费服务主要是面向需要利用线上网络对战功能的玩家，并不是所有玩家都有这方面的需求。

——的确如此，这样就放心了。说到线上网络服务，这次好像没有对应Miiverse，是出于怎样的考量呢？

小泉：Miiverse算是SNS（编注：开源社交系统）的一种，而现在已经有大量的玩家同时在利用Twitter和Facebook这一类社交平台。这次我们选择借用这些平台影响力的方针，也是决定去掉Miiverse的原因之一。

——的确SNS的账号变得太多也是很不方便的。但是应该也有一些玩家不希望将外部的SNS与游戏连携起来吧？

小泉：嗯。所以说……当然也不是完全因为这个原因，我们有计划根据不







——既活用了智能移动平台，也利用了外部的SNS，NS本体给人的印象，似乎是在刻意向纯粹的游戏机靠拢。

高桥：在开发企划刚刚设立的时候，我们就强调了NS是一部游戏机，开发目标就是能够让玩家更为轻松地享受游戏乐趣。所以极力削减游戏以外的部分，算是这次NS的目标之一。

——这么说，也没有搭载网页浏览器？

高桥：是的。既然大家的智能移动平台都能做到这些事，那这些事就全交给智能移动平台来完成就好了。

——非常坚决的一刀切决策。那么我举个例子，如果有其他软件厂商希望在NS上开发网页浏览器、或是SNS客户端，是允许的吗？

高桥：并没有关于这方面的限制。

小泉：虽然也有安全性和伦理方面的基准，不过并没有强制规定有什么软件是绝对不能开发的。

——接下来问一个我个人非常关心的问题。NS能否作为平板电脑那样使用呢？当然我是有平板电脑的，没有必要将NS拿来做平板电脑的工作，不过我希望能以各种不同的方式来挖掘出这部硬件的潜力（笑）。

高桥：这样问的人也不止你一个呢（笑）。

——例如在桌上模式能运行影片播放器的话可就方便了。

高桥：啊，的确如此呢。其实我们也在检讨将来是否要对应VOD服务（编注：视频点播服务）。

——真的吗！不过根据之前的对话来看，即使对应了这样的服务，感觉任天堂也不会进行比较主动积极的推广啊。

小泉：任天堂为玩家们准备的东西，基本上都是支援游戏用的。我们要是开始做其他方面的东西，总有些不务正业的感觉对吧？如果其他软件厂商愿意开发这一类软件，那就交给它们好了。这次不仅仅是线上网络服务，关于软件的提供方面，应该在哪个阶段给予玩家们哪些情报，我们都在慎重地考虑，甚至包含了2018年的计划在内。例如游戏方面，发售初期我们放出了《塞尔达》和《1-2-Switch》，当然其他软件厂商也有各自的作品。今后也会有包括《马里奥赛车8豪华版》在内的各种作品投放市场，我们一直在制定计划，在游戏发售时提供恰当的服务来对应。

——果然是有这方面的计划啊。不过首发护航游戏似乎给人一种有点数量不足的感觉。

小泉：其实这也是我们有意为之。一开始就推出大量的游戏当然有其优势，但是另一方面，也有无法向玩家准确传达这部游戏机最大意义的危险性。这次我们必须要打造出包括全新游戏方式在内一些新概念。

高桥：所以说其实除了1月份公布的作品之外，我们还准备了其他很多东西。如果一口气全部公布出来，过量的情报可能会让玩家有些混乱，所以故意没有公布。

——所以说，你们其实是在预定登陆的作品之中，按季度分别选择了一些容易引起反响的作品先行介绍？

高桥：谁知道呢。说不定没公布的作品更加令人震撼哦（笑）。我们计划按照今年、明年、后年这样的区别来展开，目前正在严密策划之中，还请大家期待。

——也就是说，其实私底下任天堂已经决定了种种的预定和发展方针，只是没有公布出来。

高桥：是的，某种程度上的东西已经定下来了。

——Wii U的游戏发售表上，经常会某个时期大开空窗，整整一个月都没有新作发售，这样的情况也不止一两次。建立长期的游戏发售计划，目的之一也是避免这种情况再次发生吧。

小泉：是的。为了让NS避免这种事态，我们非常用心地去考虑了游戏发售计划。

——是不是在今后的计划里，传闻中的NS专用VR头戴显示器也会投入……

高桥：关于这方面的情报还不能透露，不过我们一直在持续进行VR的研究。关于如何利用这种技术让大家更好地享受到游戏乐趣，我们会在整理出完善方案的阶段，再初次对外公布。不过其是否与NS会有直接的关系，就不得而知了。总而言之，目前还处于摸索的阶段。

——包括这方面的动向在内，任天堂真是值得期待。今天感谢两位。

乌贼世界再起波澜？

《油彩军团2》访谈

译 白菜 美编 咕噜

全球创下400万销售佳绩的Wii U平台名作《油彩军团》，其续作已确定在夏季登陆Nintendo Switch。作为Nintendo Switch的话题作品之一，新作受到大量玩家的关注，并几乎肯定能够带来又一波“乌贼热潮”。这次我们请到了《油彩军团2》的制作人野上恒，来简单介绍一下本作的一些要点。



前作之后两年的乌贼世界
新武器套装登场，战略性焕然一新

——《油彩军团2》终于公布了。首先想请教一下与前作的一些相同和不同之处。

野上恒（以下略称野上）：首先是作为游戏核心的“占地对战”的对战规则——以地面被油彩喷涂的面积来决定胜负，这部分并没有太大变动，毕竟是这款作品的基础。不过喷涂的手段有了一些变化，在本作中追加了全新武器套装“机动双枪”。

——为什么会选择双枪这种风格呢？

野上：理由可能说起来有些可笑，不过我们是考虑到外观做出这个选择的。双枪不是很酷嘛（笑）。

——非常帅气，令人憧憬，我懂的。

野上：确定武器之后，考虑到是手枪系，所以机动性应该比来复枪和冲锋枪设定得高一些，于是又给套装配上了真空管，利用真空管就能连续使用两次滑行。因此虽说选择的初衷是出于外观，不过也为其设计了配套的战术功能。

——实际上在试玩会中，以滑行后的射击击倒敌人，真的有非同寻常的爽快感。

野上：既然有设计这样的动作，自然就会让玩家产生希望这样使用的期待。如果这种期待与自身的体验完全一致，自然会非常爽快。为了让这种爽快的体验能够传达给更多的玩家，对此我们也通过各种计算添加了许许多多的要素。

——还有其他的武器套装会登场吗？

野上：虽然还不能说太多，不过前作也通过网络更新慢慢追加了新的武器套装，本作也会为玩家带来同样的乐趣吧。当然，前作的所有武器套装依旧都会登场。

——这样前作只固定使用个别武器套装的玩家也能放心了。

野上：不过我们希望这样的玩家也能尝试别的武器套装，因此也准备了更丰富的、极具吸引力的套装。而且无论是哪种套装，我们都暂且删掉了前作的全部特殊武器，全部焕然一新。

——挺大的改动啊。

野上：特殊武器能够大幅影响战局——该说是打开僵局、还是一举突破呢，总之是那种像必杀技一样的东西。若是特殊武器产生变化，相信战略也会随之产生巨大变化吧。

——为了掌握不同特殊武器的正确使用时机，看来又将迎来一段需要不停反复尝试的日子呢。

野上：我们正期待着这样的日子。滚筒的“纵甩”，还有可以一边蓄力一边潜行的“蓄力保留”之类的新动作，也是为此而设计的。当然我们很清楚有些玩家在前作就有很喜欢的武器套装，不过也希望他们能以一种新鲜的感觉迎来本作。

——舞台方面有什么变化吗？

野上：目前已经公布了四个舞台，其中三个是全新的舞台，另外一个是在前作舞台的基础上进行修改，追加了全新机关后焕然一新的舞台。除此之外，我们也在检讨是否要让其余的过去的舞台再次登场，当然是以追加全新要素为前提。

——世界观方面有什么变化吗？根据发布会上的情报，本作距离前作在游戏设定上已经过了两年。













野上：当然。乌贼的世界在经过两年后，流行文化的中心地带也从高领市转移到了高领广场。街道的功能设施、例如商店之类都已经焕然一新。PV中也稍微闪过一些相关的画面，时尚感和发型之类的流行元素，都是以经过两年为前提进行设计的。前作的音乐已经非常具有摇滚气息，而两年之后，乌贼世界的年轻人们爱上了更进一步的摇滚乐曲，这些乐曲也将作为BGM在游戏中播放。

——即是说发型、服装、鞋子这些装饰要素也全部焕然一新？

野上：前作的装饰目前暂定会保留下来，不过同时也会追加相当数量的全新装饰。其中还有完全重新设计的装饰，例如现实中存在的运动鞋，即便外形设计一样，也会有不同的颜色主导流行风向吧，就跟这个一样。另外还有重视功能性的高档运动鞋，以及最普通的运动鞋都有可能流行起来，这方面也能让玩家体验到两年后的差别。

地图的表示方法大变样
前作amiibo可继续使用

——平台从Wii U转移到Nintendo Switch（以下略称NS），用户操作界面也会有所变化吧。



野上：是的。不过整体游戏性，又或是说玩家能够体感的部分，我们有注意不做出变动。

——在Wii U时期，游戏地图一直都在GamePad上显示。而NS则每次都需要去按键才能显示，而且显示出来的地图还会阻挡游戏画面，我认为这方面的差别非常大……

野上：就算是Wii U也不可能同时看两个画面吧。所以我们只是将前作需要玩家移动视线的部分，在这次换成了按键操作而已。

——对自己设计的部分进行这样的改动，有没有什么纠结呢？

野上：由于画面构成有巨大变化，开发团队也花费了大量时间来尝试各种不同的方案。其中关于地图的显示方法，也是经过多次尝试之后，才有了现在的结论。就目前来看，现在的式样就是最好的。另外即便在地图显示过程中，玩家也是可以操作角色的。

——确实亲手操作之后，发现不协调的感觉并没有之前想象的那么严重。就算是Wii U，也很难做到一边看地图一边操作角色。说起来，地图不仅仅是显示方式，就连绘制方法都有变化呢。

野上：其实我们做了非常细致入微的调整。Wii U版是将地图绘制为稍稍有些俯瞰感的固定式样，而这次的地图会跟着内置陀螺仪一起转动。比起从正上方俯瞰确认的形式，这次我们希望做成让玩家能够立体确认的形式。通过立体的地图，玩家应该能够更容易把握敌人的位置和油彩喷涂的面积。

——原来是出于这样的目的。另外超级跳跃是只有按键操作吗？使用手提模式的话，就不由得想去点击屏幕呢。

野上：这方面经过了多次讨论，最终还是决定只设置按键操作。另外本作还有一个细节，就是在画面上方排列的乌贼图标可以表示武器。所以只要玩家记住自己每种武器在十字键上的位置分配，就算不看画面也能快速完成超级跳跃。

——也就是说，只要习惯的话，就能以相当快的速度起跳了。

野上：没错，希望大家都能像这样使用。

——前作有单人游戏专用的“英雄模式”，本作也有类似的单人游戏模式吗？

野上：当然了。虽然还在研究之中，不过肯定会提供容量不少于前作的单人游戏模式。这款游戏是对战类游戏，因此还是希望玩家能多多享受与其他玩家之间的对抗乐趣，所以这部分也是以让玩家能长时间持续获得乐趣的标准来制作的。不过理所当然也有一些玩家比较反感一上来就直接开始对战的状况，所以我们才会制作让玩家能够慢慢熟悉操作方法的单人模式。这个想法也同样继承到了本作之中。

——也有在NS上才初次进入乌贼世界的玩家呢。

野上：是的，当然我们希望这样的玩家也能充分享受到乐趣。说起来，前作的英雄模式担当着挖掘乌贼世界故事深度的责任，这次也准备按照这个方针来继续挖掘世界观。

——例如讲述乌贼世界这两年间发生的故事？

野上：就像前作的“秘密档案”一样，玩家要依靠自身的力量，慢慢抽丝剥茧，让这个世界渐渐展现出来。不过这次要设计怎样的内容还在探讨之中，有了情报之后会第一时间通知大家（笑）。

——乌贼研究员的Tweet也令人期待。那么，本作可以继续使用前作的amiibo吗？

野上：难得大家都愿意购买，当然设计成可以继续使用了。请大家好好保管，不要顺手丢掉哦。

——可以继续使用真是令人高兴，虽然我不觉得有人会顺手丢掉就是啦。





扩展包括智能移动平台在内的网络服务
目标是网络对战环境的进一步稳定化



——这款游戏最关键的部分，想来必然是网络对战，而NS的网络服务也是从今年秋天开始收费。那么将本作视为收费服务的对象也没问题吧？

野上：没问题的。

——缴费方式是采用的注册My Nintendo会员，每个月支付会员费这一形式吗？

野上：是的。

——前作只要购买了软件，之后就能一直免费游戏，这次稍微有些不一样呢。

野上：前作得到了很多玩家的支持，社交群体也慢慢扩大，同时也带来了希望在新作加入这个大家庭的新玩家，我们正是为了看到这样的结果，才一直保持着免费的运营方针。只是考虑到长久的运营计划，这方面始终有些难处……

——完全可以理解。老实说前作的时候，个人一直都对于这款游戏可以免费玩到这个地步感到不可思议。毕竟持续提供网络服务，也就代表着运营成本也会持续产生。

野上：前作是于2015年5月发售的，不过人气最鼎盛的时候，还是2015年的年末到2016年黄金周之间的那段时期。发售之后在7月迎来了第一次大型升级，而且针对年末也准备了很多能够聚集人气的措施，可以说是收到了理想的效果。在那之后也断断续续地举办了一系列活动，并且想办法让运营能够持续下去。但是想要更加长久、并且更具计划性地展开运营，还是需要早早制定好相应的体制。所以这次不得不拜托玩家们也一起出一份力了。

——销售软件虽然可以获得利润，但毕竟软件本身没办法无限销售下去。光靠这些利润想要持续支撑运营成本，应该是相当困难的。

野上：是啊。不过这次也并非单纯将网络服务变为收费体制。玩家可以活用智能移动平台，通过SNS结交好友，我们也会创造出让玩家能够与这些好友一起轻松游戏的环境，并且对应好友之间的语音聊天……希望玩家们能把这些部分也认识为我们所提供的网络服务。

——这可真是令人期待啊。

野上：例如在SNS上问一句“有没有谁来玩对抗战”，然后与聚集起来的同伴一起建立一个小社群，一边热热闹闹语音聊天一边对战，结束后就解散……我们考虑的就是这种能够轻松对战交流的环境。这方面还在研究之中，具体情况还请等待一段时间。

——好的（笑）。游戏内的活动，还是会举办成祭典那样子吧？

野上：目前还在研究之中，不过我们预定会定期举办让玩家乐于参与的活动。

——前作中开展祭典的时候，在Miiverse上投稿的插画也会在游戏中显示出来，当时给玩家们都留下了非常快乐的印象。这次也有相似的功能吗？或者是说，NS还有Miiverse吗？

野上：Miiverse已经没有了啊……不过就像您刚刚所提到的那样，前作中开展的祭典活动，很好地融入了Miiverse的投稿功能。大家都很享受由我们第一方提供的游戏方式。这次我们也会准备类似的、让官方与玩家们一起热热闹闹共同展开的活动。

——在网络环境方面，前作有过因为玩家各自网络环境的差异而产生延时、严重时甚至是掉线的情况发生。这方面有没有制订什么对策呢？

野上：虽然中途有遇到过困难，不过还是制定了对策。例如通过游戏客户端的优化，将上传下载的数据量降低以防止通信错误。又或是尽可能将距离和网络质量相近的玩家匹配在一起。当然其余方面也在前作的基础上进行了种种改良。

——意思是将带宽相近的玩家优先匹配在一起吗？

野上：这个嘛……网络通信的品质不止看吞吐量，还有其他很多因素，因此不能一概而论。不过我们一定会尽最大努力进行网络质量的改善。





目标是所有人都觉得爽快、愉快的作品

——追加了大量新要素的本作必然是有趣的，但对于从NS初次进入乌贼世界的新玩家来说，会不会难度太高？能不能就这个方面谈谈。

野上：这是我们非常慎重处理的部分。由于前作是完全的新IP，所以大家都在同一条起跑线。不过新作来临，必然会出现经历过前作洗礼的玩家，以及并非如此的玩家。我们当然希望两边的玩家都能充分享受游戏的乐趣。

——玩过前作的玩家优势如果太大，对于新人来说就会很吃力。但如果前作玩家一点优势也没有，可能也会削弱他们玩新作的动机呢。

野上：当然这方面的平衡我们也考虑过，不过我们最看重的，还是单纯的“爽快”和“愉快”这些部分。战略或是战术，应该是在其之后逐渐诞生的。以足球为例，首先得在踢的过程中感受到快乐，才会持续地踢下去对吧？

——的确，基本上没有先带着一股脑的战略或战术再开始学习足球的人。

野上：我们认为战略或战术这些东西，是阶段性地从玩家当中慢慢诞生出来的，我们的工作主要是为玩家提供能够孕育战术的优良游戏环境。追加武器套装和舞台场景也是，一次性全部塞进来的话，可能有些玩家会跟不上节奏，所以还是决定先保留一些，观察玩家们的反应之后再经过调整慢慢更新。虽然前作也是采取类似的更新体制，不过新作的玩家既有前作玩家，也有初学者，所以我们认为这依然是一次不同的全新挑战。

——作为一介玩家，真的是非常期待。对了，说起来匹配待机时的小游戏“乌贼跳”会变成怎样呢？

野上：嗯……会变得怎样呢……还在研究之中啊。

——那么就期待研究报告出炉了。今天非常感谢。



掌机游戏图鉴



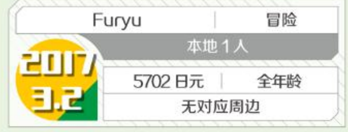
2017年3~4月

每辑《掌机王PLUS》都会为读者介绍新发售的3DS/PSV/NS平台游戏。本辑的图鉴时间段为2017年3月~4月间，共计有46款作品。图鉴按照零售版的发售时间排序，信息栏内容以最早上市的版本为准。绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，红色框内为NS游戏介绍，灰色框则为跨平台游戏介绍。已推出或即将推出官方中文版的游戏，会在游戏标题处以特殊的图章标出，方便玩家们查阅。

除发售日外，信息栏还从上至下依次提供了发行厂商＋游戏类型、游戏人数、游戏售价＋推荐玩家年龄、对应周边情况的具体信息。图鉴最下方为游戏的“推荐度”，由撰写编辑直接对作品进行综合评分，仅供参考。

哆啦A梦 大雄的南极大冒险

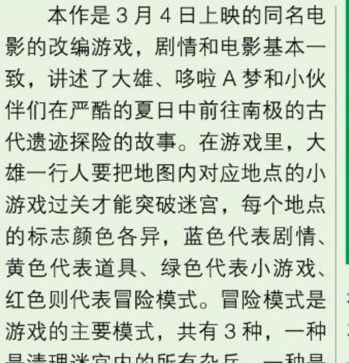
ドラえもん のび太の南极カチコチ大冒険



2017.3.2	
Furyu	冒险
本地1人	
5702日元	全年龄
无对应周边	



本作是3月4日上映的同名电影的改编游戏，剧情和电影基本一致，讲述了大雄、哆啦A梦和小伙伴们在严酷的夏日中前往南极的古代遗迹探险的故事。在游戏里，大雄一行人要把地图内对应地点的小游戏过关才能突破迷宫，每个地点的标志颜色各异，蓝色代表剧情、黄色代表道具、绿色代表小游戏、红色则代表冒险模式。冒险模式是游戏的主要模式，共有3种，一种是清理迷宫内的所有杂兵，一种是在限定时间内找到迷宫的出口，还有一种则是收集迷宫内的所有宝石。在迷宫中可以使用各种道具，也可以更换成其他伙伴战斗，利用各自不同的能力突破迷宫。







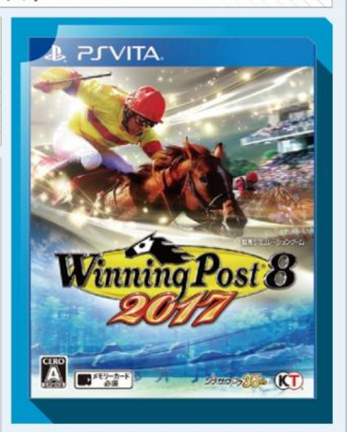
推荐度：2/5

胜利赛马8 2017

ウイニングポスト8 2017



2017.3.2	
Koei Tecmo	模拟
本地1人	
7344日元	全年龄
对应PSV TV	



正宗赛马模拟游戏“《胜利赛马》系列”的最新作，玩家化身为马主兼生产者，通过培养马匹和参加各种赛事享受马主生活。游戏对应最新赛事，包括2017年升格为GI的大阪杯和Hopeful S。收录的马匹同样也对应最新的资料，追加的明星马达到300匹以上。本作还导入了“历代名马100选”的排行榜，玩家可以选择在日本赛马史上赫赫有名的马匹作为对手，挑战更有难度的比赛。系统方面追加了新指令“护身符奖励”，通过消耗游戏中的护身符道具，可以改善生病马匹的状态以及马匹后代外貌等效果。另外牧场还追加了“强化训练”选项，能大幅强化马匹的能力。





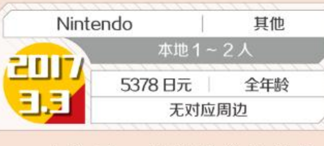


推荐度：3/5

1-2-Switch

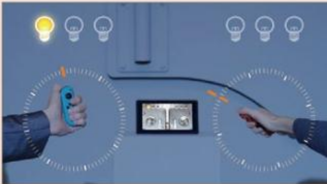
1-2-Switch

NS





本作是一款能够综合展示任天堂新主机NS特性的首发护航游戏，宣传语为“彼此对视，1-2-Switch”。跳脱常规的新奇玩法要求玩家不再注视游戏的画面，而是把视线转向对手的“眼睛”。只需要把一只Joy-Con控制器交给朋友，即可在任意环境下开始游戏。游戏收录了总计28个小游戏。部分游戏充分利用了Joy-Con特有的机能，仿真的“HD震动”甚至可以让玩家通过碰撞的微震直接把握虚拟球体的数量。也有西部决斗、挤牛奶等考验速度与准确性的简单游戏。此合集中只有2款单人小游戏以及1款不限人数的特殊小游戏，其余均为双人对战。





推荐度 ★★★☆☆

超级炸弹人R

官方中文

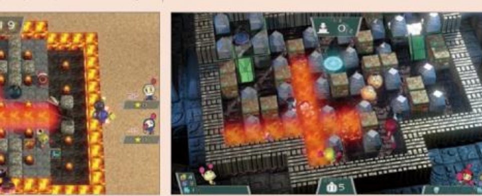
スーパーボンバーマン R

NS





经典的《炸弹人》系列”最新作同样为NS的首发软件。游戏的玩法一如往常，炸弹小人在场景中放置能够四方向引爆的炸弹，将敌对势力全灭即可胜利。游戏中的各种道具也能强化自身角色、以及炸弹的性能。本作收录了故事模式，而且不限单人玩耍，甚至可以双人一起协力闯关。场景也不局限于以往四四方方的关卡，还加入了各种斜方向场景、多彩的机关以及高低差要素，当然还有激烈的BOSS战。另外游戏还收录了最多8人同乐的对战模式，激烈程度非比寻常。4月21日的更新补丁修正了初期的各种操作不适感，游戏可玩性大幅提升，强烈推荐更新。

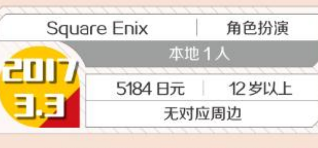


推荐度 ★★★★☆

祭品与雪之刹那

いけにえと雪のセツナ

NS





由2016年初PS4/PSV上的同名作品移植而来，力求回归RPG原点的怀旧系统作品。没有地图指引，没有任务提示，甚至没有剧情语音。玩家扮演一名佣兵，为了平息大陆上魔物的威胁，要将作为祭品的18岁少女刹那护送至遥远的边境之地，以她的生命换取短暂的和平。游戏风格继承了名作《超时空之钥》，ATB制战斗极具战术感，作为创新要素的“刹那”系统则带来更多爽快感，大量的连携技设定也让上阵组合增添了更多变数。游戏剧情偏向古风，缺憾之美贯彻其中。作为NS版独有要素，日后预定开启免费DLC“时之斗技场”，供玩家之间的队伍进行AI对战。





推荐度 ★★★★☆

魔界战记5

魔界战记ディスガイア5

NS





2015年3月发售的《魔界战记5》时隔两年移植到NS平台。5代爆发了有史以来最庞大的魔界战争，年轻恶魔基利亚向强大的魔帝发起复仇。系统方面新增了复仇模式，当复仇槽蓄满时就能令角色启动该模式，获得各种各样的强化能力。而魔王级的角色在复仇模式中，还能发动强大的魔奥义。4代的魔变形系统则强化为双重魔变形，由魔物变成的武器能进一步巨大化。此外还有魔界调查团、合体技等新元素。NS版完整收录了PS4版的全5弹付费DLC——以日本一旗下游戏作品为题材展开的原创剧情，还能让包括拉哈尔在内的29名人气角色加入队伍。





推荐度 ★★★☆☆

噗哟噗哟对俄罗斯方块S

ぷよぷよテトリスS



SEGA	益智
本地1人，局域网1～4人，在线1～4人	
5389日元	全年龄
无对应周边	

2017 3.3



以两大消除类游戏《噗哟噗哟》和《俄罗斯方块》进行跨界对决的异色作品《噗哟噗哟对俄罗斯方块》登陆NS平台，游戏根据NS的性能进行了最适化，并且之前的对战模式都予以保留。通过互联网可以实现最多4人的对战，这次追加了新的对战模式“全国方块联盟”，玩家可以和世界182个地区的玩家对战，挑战排行榜。游戏的本篇里也追加许多新要素，包括冒险模式追加了3个新的EX章节、可以选择喜欢的音乐进行游戏的“追加BGM”，改变游戏背景的“追加背景”、改变角色声音的“追加语音”和改变方块外观的“追加皮肤”等。



推荐度

塞尔达传说 荒野之息

ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド



Nintendo	动作冒险
本地1人	
7538日元	12岁以上
对应amiibo	

2017 3.3



以名为“Open Air”的开放世界的广袤大地为故事舞台，失去记忆的林克在少女的呼唤中苏醒过来，再度展开了拯救世界的冒险。游戏拥有让人惊叹的丰富细节与交互性，玩家可操纵林克狩猎动物、砍伐树木，甚至在战斗中直接抢夺敌人的武器。下雨天导致爆炸效果减弱、雷雨天佩戴金属装备会引来落雷……气候变化也会产生动态影响，让整个世界栩栩如生。战斗中可展现瞬闪与盾反等高级技巧，也可以采用更朴素的方式击破敌人，每一场战斗都充满了乐趣。而大量的神庙、种子、料理配方与支线任务也让游戏要素更加丰富，让人欲罢不能。





推荐度

信长之野望 创造 威力加强版

信長の野望・創造 with パワーアップキット



Koei Tecmo	策略
本地1人	
10584日元	全年龄
无对应周边	

2017 3.3



作为“《信野》系列”的第14部作品，《创造》同样采用了1张完整的3D地图展现日本全境，城池建设、城下町发展、军队出征的情况都会在上面直观地体现。任务制的“战国传”在给予玩家明确目标的同时，也更生动地叙述了历史事件。《威力加强版》除了惯有的势力、武将编辑功能外，还新增了4个新剧本、500名新武将、姬武将模式和更多的战国传。同时对内政、军团、外交、调略和战斗部分的指令和要素都做出全面的强化。NS版收录了所有的DLC内容，新增以井伊直虎为大名的新剧本，并设计了相应的事件和战国传。用动感IR照相机拍摄后，还能自动生成武将。





推荐度

勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅰ＋Ⅱ

ドラゴンクエストヒーローズⅠ·Ⅱ for Nintendo Switch



Square Enix	动作角色扮演
本地1～4人、在线1～4人	
9504日元	12岁以上
无对应周边	

2017 3.3



本作收录了被玩家们戏称为“DQ无双”的两部作品，《暗龙与世界树之城》和《双子之王与预言的终焉》以及相关的所有DLC，NS版还有独占要素——来自《DQ Ⅳ》的可操作角色莱安，以及来自《DQ Ⅱ》的BOSS破坏神西多。《英雄集结》集合了“《DQ》系列”人气角色，是一款以简单易上手的系统带给玩家爽快战斗体验的A·RPG。1代包含较浓的塔防概念，可以利用硬币召唤魔物协助作战，仅允许单人游玩；2代则支持多人联机，引入转职概念，甚至还能变身成为魔物的形态作战。小金币收集、支线任务、隐藏BOSS挑战等元素也保证了游戏的耐玩度。





推荐度



推荐度

幸运之杖 R2 沉入时空的默示录

ワンド オブ フォーチュン R2 ～时空に沉む默示录～





移植自2011年发售的PSP平台同名文字冒险游戏，同时也是2016年所发售的《幸运之杖R》的续作。前作中，没有任何属性的“无属性”少女露露在经历了层层险阻之后，最终成为世界首位拥有“全属性”的人类。不久，众人在拍摄纪念照片时遭遇魔法失控事故，女主角也因此而失去了意识……醒来的她发现自己居然来到350年前的世界，为了寻找回到现代的方法，露露开始了新的冒险。与前作欢乐的魔法恋爱题材不同，本作的故事相对严肃，在游戏序盘按攻略人物分为四大路线。充满魅力的新角色、跌宕起伏的精彩剧情与豪华声优阵容都是本作的看点。



推荐度

海市蜃楼之馆 合集

ファタモルガーナの馆 －COLLECTED EDITION－





本作是由日本同人社团Novectacle推出的“西洋浪漫悬疑”恐怖音响小说。游戏以精妙的剧情、厚重的西洋风以及无比动听的配乐而大获好评，最终以合集的方式完整移植到PSV平台上。游戏中，失去记忆的“你”不知为何来到一座古老的房子，充满谜团的女仆将引领“你”目睹馆内的种种悲剧。住在这座房子里的人一定会遭遇不幸，诅咒的谜团等待着“你”去揭晓。游戏收录了本篇与外传的完整内容，新增PSV版独有的“现代版”剧本，新剧本会以全程语音的方式进行演绎。此外，还追加了新剧本与乐曲，玩家能直接鉴赏至今公开的短篇小说与插画。



推荐度

官方中文 加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏

アクセル・ワールド VS ソードアート・オンライン 千年の黄昏





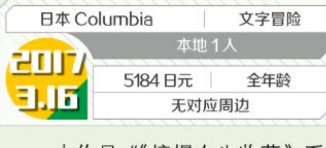
黑衣剑士桐人这次要与黑雪姬强强联手共御外敌，本作巧妙地混合了《刀剑神域》与《加速世界》这两部轻小说的世界观，各自的高人气角色齐聚一堂，并以此为中心展开全新的故事。游戏的战斗系统与《失落之歌》相仿，不过为了区别于《刀剑》角色的飞行与魔法能力，《加速》角色采用了全新的加速移动与心念技系统，还为诸多角色做了忠于原作的能力设计。两部作品可操作人物共达数十人之多，玩家一次可以带领3名角色出行，探索内含许多小迷宫的4张大地图。除了主线故事外，本作的支线剧情与角色之间的小剧场都是全语音，还收录了不少精美的CG。



推荐度

漫画家出道物语 绘制美妙的漫画

まんが家デビュー物语 ステキなまんがをえがこう





本作是《憧憬女生收藏》系列”的职业体验作品，这次的题材为漫画家。游戏主要分为三个模式，在“故事模式”中，玩家可以化身为主角，体验从漫画家助手成长为职业漫画家的剧情；“漫画绘制模式”提供了各种方便的漫画工具，供玩家亲手创作自己的漫画；“磨练技术模式”则可以进行漫画的作业练习。作为范例的素材也很丰富，除了有成品的漫画外，还有人物画、背景画、效果等等，即使是那种“懂得写故事，但是不擅长画画”的人也能通过简单的操作创作出自己的漫画作品。完成后的作品可以在Miiverse上发表，供其他玩家欣赏。







推荐度

未来卡 搭档对战 目标是搭档冠军

フューチャーカード バディファイト 目指せ！ バディチャンピオン！





随着《未来卡 搭档对战》的热播，其改编游戏第一作也在 2015 年与玩家们见面，而本作则是该系列在 3DS 上的第二部作品。这次的主人公依旧是未门牙王，但其搭档则是从谜之蛋里孵出的太阳龙巴尔，他们要作为搭档挑战超东京大会、日本选拔大会和世界大会，登上搭档斗士的最巅峰。本作的规则与最新规则同步，战斗演出相对前作有了不小的进化，丰富的特效能让玩家更加投入到战斗当中。游戏中还有各种各样的残局任务，十分考验玩家对游戏规则的熟知程度。除了日常的卡片战斗外，还有很多迷你游戏供玩家游玩，完成游戏能获得 BP，以换取卡包和卡组。





推荐度

在世界尽头咏唱恋曲的少女

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO





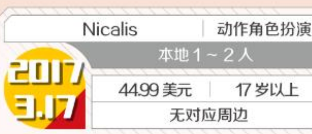
本作自 1996 年发售的 PC 版起就被奉为时代的经典，是一款能让玩家在无数的平行世界中漫步并探索解谜的 SF 题材文字冒险类游戏。本作分成序章、正篇两部分，序章中推进剧情时偶尔会穿插一些指令选项，而正篇则更为复杂，根据玩家所采取的行动，游戏的指令与剧情走向都会发生变化，在此基础上再使用获得的道具慢慢探索故事的全貌就是本作大致的玩法。游戏世界观十分庞大，剧情分歧点非常多，不过主人公在抵达其他平行世界时会自动记录并生成地图，也即是“A.D.M.S.”系统，玩家能以此找到自己所在的位置，更高效地去发掘新的支线剧情。



推荐度

以撒的结合 胎衣 +

THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH +





最早在 2011 年发售于 PC 平台的动作型独立游戏，因其惊人的游戏品质而迅速风靡世界。整部作品充斥了怪诞的黑色幽默，荒唐搞笑的涂鸦风格与古怪跳脱的场景设计，结合标题所示的宗教主题，让故事显得似是而非，引人深思。而游戏系统也在不断挑战着玩家的耐心，所有关卡与道具均随机出现，自带 348 个成就，拥有成长房、道具房、大小 BOSS 房等多种房间，“看脸”的游戏过程与各种花式死法让人抓狂。NS 平台的《胎衣 +》有 14 位可操作角色，还有超过 500 种道具与武器、50 多种 BOSS 和 30 多个挑战模式。另外，本作支持二人同屏联机，还有在线排行榜以供挑战。





推荐度

怪物猎人 ××

モンスターハンターダブルクロス





人气狩猎题材动作游戏“《怪物猎人》系列”的最新作，作为《怪物猎人 ×》的资料篇，游戏在前作的基础上加入了新怪物、新狩猎风格和新地图等新要素。这次担任封面怪物的是新追加的天彗龙，它和另一只新怪物鏖魔角龙一起加入到核心怪物行列，和之前的斩龙、电龙、泡狐龙、巨兽组成为本作的“六大天王”。除此之外，冰牙龙、影蜘蛛、铠龙等旧作品中的怪物也得到复活，怪物数量达到系列最多。狩猎风格增加到六种，除了有前作的集会、空战、武士道和攻击手外，再新增了勇气和炼金两种全新风格，使狩猎的方式更加多元化。







Side Kicks

Side Kicks!





本作是以解决案件为主题的恋爱文字冒险游戏。故事的舞台是美国加利福尼亚州的一座架空城市，近年来出现了一种依赖性强的毒品，针对其蔓延现象，警方成立了特别搜查队“Side Kicks”，成员各具特色，拥有不同的专攻技能。以这支队伍为核心，本作不但向玩家展现了同伴之间的牢固牵绊与男女间甜蜜的恋爱过程，还生动地描述了一个个带有本格悬疑风味的案件。游戏的叙事相当明快，节奏也与TV动画类似，每一章都有相对独立的故事，还有OP、ED的固定搭配。完成章节后可以解锁隐藏路线，通关后还收录了男主视点的后日谭故事供玩家欣赏。



推荐度

初雪樱花

はつゆきさくら





移植自2012年发售于PC平台的同名恋爱文字冒险游戏，Saga Planets联合Entergram推出的作品，也是该社四季系列的最终作“冬”，为玩家展示了一个在冬季与少女们相爱相知的温馨故事。游戏的主角河野初雪是白咲学院的三年级生，同时也是这所学校里罕见的不良学生。而在12月的初雪之日，他在旧城区与身着纯白裙子的美少女相遇。在飘雪之中，少女为了寻找兔子而徘徊在街道之间。在这不可思议的一夜后不久，少女樱转学来到初雪的学校，与主角共度最后的冬季。众多可攻略的美少女各具特色，还针对PSV版的移植特别准备了最合适的美丽画面。



推荐度

KLAP 爱与惩罚 愉快派对

KLAP！！ ～Kind Love And Punish～ Fun Party





本作是2015年7月30日发售的女性向恋爱冒险游戏《KLAP爱与惩罚》的FANS向资料篇，前作讲的是想成为高中老师的主人公来到日本第48个县“逢魔县”的黄泉校作为调教师实习，并和许多性格各异的幽魔（帅哥）相遇。而本作的故事则发生在前作的1年后，主角已经回到人间界，成为一名高中老师，并和心仪的幽魔开始交往，不过他们之间还有许多不得不解决的问题。究竟两人能不能跨越这些困难，继续甜蜜的生活呢？作为福利要素的调教系统也被保留下来，并且还追加了新的道具和新的语音，玩家可以享受到更加愉悦的调教过程。





推荐度

Re：从零开始的异世界生活 死与吻

Re:ゼロから始める異世界生活 -DEATH OR KISS-





非常常见的动漫改编类AVG，不过剧情并没有跟随原作发展，而是原创了类似外传性质的内容。故事的时间为王都聚集了5名国王候补者之后，王都居然开始举办“美女王总选举”，而玩家扮演的主人公菜月昴在活动期间被施加了致死的诅咒，解除诅咒的惟一方法，就是获得饱含对手真心的热吻。作品中的8名美少女角色：艾蜜莉雅、雷姆、拉姆、碧翠丝、菲鲁特、普莉希拉、安娜塔西亚、库珥修，均为可攻略角色，同时有着各自的独有结局。不过因为游戏定位为外传作品，同时轮回系统也设定在内，因此无法推荐给不熟悉原作的玩家。





推荐度

动力和弦 feat.KYOHSO V版

DYNAMIC CHORD feat.KYOHSO V edition



HoneyBee	文字冒险
本地1人	
6264日元	17岁以上
对应PSV TV	

2017.3.30



移植自《动力和弦》系列”中的第三弹《动力和弦 feat. KYOHSO》，这次玩家将与乐队KYOHSO的成员们展开恋情。故事的女主角怀抱对音乐相关工作的憧憬，成为了音乐事务所动力和弦（DYNAMIC CHORD）的新社员。某一天，她与从社长室出来的乐队KYOHSO的成员们不期而遇，主唱城坂依都忽然问她要不要当他们的经纪人。于是，女主角开始了不断奋斗的经纪人生活，并与组合的俊男们相识相知，最终走向爱情的结局。与前2弹作品相同，本作的剧本依旧有描写不足的情况，但角色更加成熟稳重，乐队沉重的过去也独具魅力，将大人的恋爱呈现在玩家眼前。





推荐度

混沌之子 爱之亲吻

カオスチャイルド らぶchu☆chu!!



5pb.	文字冒险
本地1人	
6480日元	17岁以上
对应PSV TV	

2017.3.30



由《命运石之门》打响名号，如今已经发展至第四作的“科学文字冒险系列”，推出了相当于正篇《混沌之子》的续篇、兼Fan Disc性质的本作《爱之亲吻》。本作一改正篇非常惊悚、严肃的剧情发展，完全走搞笑恋爱路线，推荐喜欢轻松剧情的玩家一试。除了本篇的“妄想扳机”系统外，本作还新加入了“YES/NO扳机”系统，同样可以影响故事的发展走向。包括世莉架、华、乃乃、结衣和雏绘在内的主要女性角色均有各自的攻略路线，结局也非常王道化。当然本作的内容跟本篇也有着千丝万缕的关系，熟悉本篇的玩家来游玩本作能获得更多的乐趣。

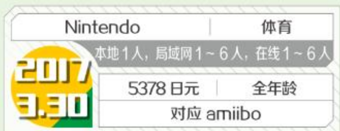




推荐度

马里奥体育 超级明星

マリオスポーツ スーパースターズ



Nintendo	体育
本地1人，局域网1～6人，在线1～6人	
5378日元	全年龄
对应amiibo	

2017.3.30



本作是一款操作充满“《马里奥》系列”特色的体育竞技类游戏，一共收录了足球、棒球、高尔夫、网球、赛马这5种体育项目，无论哪一种都能轻松上手。还支持线上线下多人联机游玩，享受简单却欢乐的比赛乐趣。游戏有多种模式任君选择，既有紧张刺激的淘汰赛，也有面向新手的指导模式与提高技术的训练模式等。而在比赛之外的要素也同样丰富，比如在赛马项目中，玩家可以和自己的马匹亲热互动，为它梳毛、喂食饲料，提升彼此的亲密度。此外，如果装备上散步或外出时得到的服装饰品，还能以全新姿态在比赛中登场。







推荐度

全明星无双

官方中文

無双☆スターズ



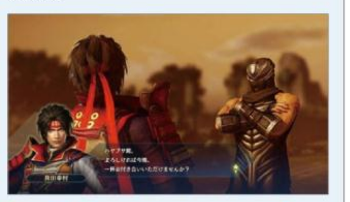
Koei Tecmo	动作
本地1人	
7344日元	12岁以上
对应PSV TV	

2017.3.30



本作集结了Koei、Tecmo和Gust三社旗下的知名游戏，来自《讨鬼传》、《影牢》、《工作室》等作品的众多人气角色齐聚一堂。系统在《无双》核心玩法的基础上，为各角色设置了符合原作的特性，比如《仁王》的威廉能发动“残心”、《忍龙》的隼龙能进行空中蓄力等。此外还有无双狂热、英雄技能、英雄连锁、合体技等或原创，或取自其他作品的趣味系统。根据玩家做出的选择，主线剧情的发展路线也会有所不同，一共设有15种结局。刷刷刷方面则有同伴好感度、英雄卡片等杀时间的要素。官方中文版《无双群星大会串》也与日版同步发售。





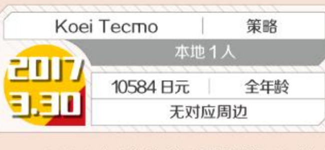


推荐度

三国志13 威力加强版

三国志13 with パワーアップキット

NS





2016年发售的系列第13作重新回归了以武将的视点进行游戏的方式，而《威力加强版》则追加了众多新要素。威名系统分为侠客、商人、将军、武官、军师、官吏6大类，不同类型的威名能体验到截然不同的人生。战略方面增加了要冲概念，可以在上面修建功能各异的城塞。通过战前军议和任命参军，可以看破敌方的策略，选择我方所要使用的战术。《威力加强版》特有的编辑功能首次加入了事件编辑，武将也在前作的基础上追加了100人。NS版有两个新要素：①用动感IR照相机自动生成武将；②触摸操作。虽然没有官方中文字幕，但中文语音还是得到了保留。





推荐度

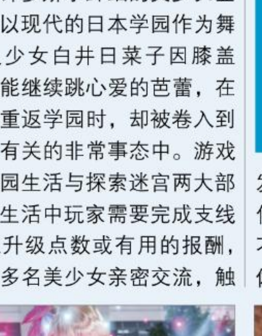
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣

PSV







本作为Gust美少女祭三部曲的第二部作品，由著名画师岸田梅尔担任人设，可以说游戏的最大特色就是有许多娇小纤细的美少女登场。故事以现代的日本学园作为舞台，讲述少女白井日菜子因膝盖受伤而不能继续跳心爱的芭蕾，在失意之际重返学园时，却被卷入到与异世界有关的非常事态中。游戏流程分学园生活与探索迷宫两大部分，学园生活中玩家需要完成支线任务获取升级点数或有用的报酬，也可以与多名美少女亲密交流，触发彼此的羁绊事件。战斗方面，本作是一款典型的回合指令制RPG，不过并没有武器、装备等要素，整体系统简单易懂。



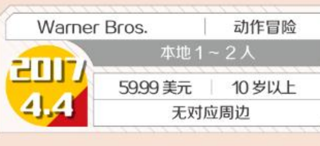


推荐度

乐高都市 卧底

LEGO City Undercover

NS





本作是“《乐高》系列”近年来少有的原创类作品，而且本作对应开放世界玩法，玩家能在游戏里体验到富含了《乐高》元素的开放式玩法。游戏主人公是一名警察，为了追捕逃犯而扮演一名卧底，最终阻止他继续作恶。玩家能操作主人公在城市里做各种事情，比如开车、开飞机等，有一股浓浓的《GTA》既视感。玩家还可以分享Joy-Con与好友合作探索城市，完全感受这款游戏的魅力。除了主线任务外，还有各种收藏品等着玩家去搜索。顺带一提，本作的港版为中英文合版，可在游戏内选择中英文字幕，而美版没有这个选项，想购买的玩家要注意。





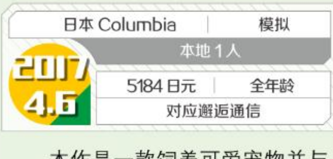


推荐度

萌宠在身边 猫狗&迷你动物

かわいいペットとくらそう！ わんニャン&ミニミニアニマル

3DS





本作是一款饲养可爱宠物并与它们尽情互动的宠物模拟游戏，玩家可以同时混养最多3只动物。游戏中共有10种宠物供玩家选择，除了高人气的猫猫狗狗如贵宾、吉娃娃、苏格兰折耳猫等品种外，还提供了孩童们十分喜爱的花鼠、小刺猬以及很好养的兔子、鼬等无比可爱的小动物。玩家只需自由选择想要饲养的动物并起名，即可展开宠物生活。可以在房间里摆放各种装饰品、给心爱的宠物买玩具、喂食饲料与零食，还能利用下屏进行抚摸。此外，还需要注意捕捉宠物偶尔展现的可爱一面并进行摄影，然后传上游戏内的SNS平台，才能获得人气并提升饲主等级。







推荐度

回吻

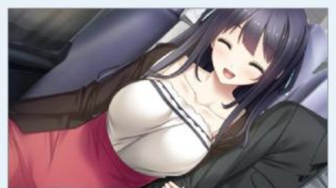
リプキス





本作是以轻松甜蜜为特色的《Kiss》系列”最新作，剧情讲述长大后的主人公回到了幼时离开的城镇，与重新相遇以及新邂逅的女主角们一同在小镇的各个地方度过美好时光，共同编织两人的关系，渐渐加深彼此的了解，最后擦出恋爱火花并成功告白成为恋人的过程。相比去年发售的PC版，PSV版在原有的4条女主角路线的基础上再添主人公妹妹立石真由理的后日谭新剧本，同时也相应地追加了演出效果得到强化的立绘以及大量全新的事件CG。原创剧本方面则由戏画社的老牌写手玉城琴也担当，极大地保证了故事的“甜蜜度”。





推荐度

极限脱出 9小时9个人9道门 善人死亡 双重合集

ZERO ESCAPE 9時間9人9の扉 善人シボウデス ダブルパック





将《极限脱出》系列”中DS平台的《9小时9个人9道门》与3DS/PSV双平台的《善人死亡》这两部作品融合为一的合集，在完整收录两作所有内容的前提下，还对画面质量、配乐以及存档数进行了优化，新增的“未阅读跳过”机能也使白金所需时间大幅降低。玩家所操纵的主人公会被名为“ZERO”的神秘人物关进某座设施并强制参加残酷的脱出游戏，多位参与者的个性以及充满谜团的背景也是游戏的一大看点。由打越钢太郎撰写的剧本涉及了科幻、思考实验、超自然与哲学等多个领域，无法预料的故事展开与精巧大胆的诡计布置都得到了广大玩家的盛赞。





推荐度

咲 Saki 全国编 Plus

咲-Saki-全国編Plus





改编自同名动漫作品的一款麻将对战游戏，本作是基于《咲 Saki全国篇》的加强版，原画方面请来了动画版的制作小组，人物相关的CG多达300张以上，主要角色全程语音，声优阵容也是相当的豪华。游戏分成个人战与团体战，采用的是日本麻将的规则，玩家能够自由育成喜爱的角色，为其分配属性点数来影响牌局的“出货”概率，而原作中的一些特殊能力也会出现在游戏当中，再搭配角色的经典台词，代入感很足。在麻将对局中获得的硬币可以用来购买“雀士煎饼”，内含角色、服装、插图等方面的卡片，入手后可以自由使用与阅览。

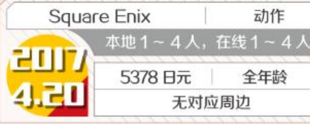






大家来同乐 地底探险

みんなでワイワイ！スペランカー





本作是一款探险类动作游戏，玩家扮演几乎手无缚鸡之力的小精灵，需要不断探索洞窟，深入地底，解开发生在地球的神秘现象之谜。洞窟中不仅有阻挡前路的敌人，还有各种丰富多彩的场景和机关，玩家需要利用各种各样的道具来击破敌人、解开机关才能顺利前进。通过在冒险中收集石板也能对角色进行强化，为之后的探险打下好基础。游戏支持本地1～4人分屏游戏，朋友可以轻松地加入到游戏当中来。而且本作是NS初期发售的游戏中相当少见的协力型游戏，在网上联机时也很容易获得其他玩家的帮助，能够轻松体会到来自他人的热情与亲切。







官方中文 火焰之纹章 回响 另一位英雄王

ファイアーエムブレム エコーズ もうひとりの英雄王



Nintendo	策略角色扮演
本地 1 人	
5378 日元	12 岁以上
对应邂逅通信 /amiibo	

2017 4.20



“《火纹》系列”第二作《外传》的重制版，同时也是系列首次官方中文化。故事发生在与初代大陆隔海相望的瓦伦西亚大陆上，并且引入全新的设定，将世界观与《觉醒》等作品联系在了一起。原作很多特立独行的设定都得到了保留，包括消耗 HP 发动魔法、独特的转职机制、村民无限转职、洞窟自由探索、魔物低几率掉宝、男女主角并行的流程推进方式等等，让新玩家可以体会到《外传》的精髓。此外，新增的战技、武器炼成、支援对话、米拉齿轮、支线任务、追加章节迷宫等要素，以及精美的过场动画，则令老玩家也能感受到新意。




推荐度 ★★★★★

迷宫旅人 2-2 堕入黑暗的少女与初始之书

ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの书



Aquaplus	角色扮演
本地 1 人	
6264 日元	17 岁以上
对应 PSV TV	

2017 4.20



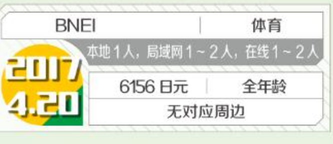
“《迷宫旅人》系列”第三作，沿袭前作的世界观，主人公弗里德率领的王立图书馆讨伐队在与强大的魔神决战时惨败，全员和整个王国都堕入黑暗。剧本由参与过《半罪少女》和《七龙战记》的与田想担当，前作角色则以“堕落”的全新姿态登场。系统方面继承了主视角迷宫探索 RPG 的精髓，在 5 人团队的基础上，新增了雇佣兵和召唤魔物的新系统。这些同伴会自动使用技能、协同作战，令战术搭配更为丰富。可爱的女性角色和敌人是本系列的一大特色，转职后立绘发生相应变化也受到玩家好评，本作中甚至可以购买服装自由更换，养眼的福利图也是少不了的。



推荐度 ★★★★☆

职棒家庭棒球场 巅峰时刻

プロ野球 ファミスタ クライマックス



BNEI	体育
本地 1 人，局域网 1～2 人，在线 1～2 人	
6156 日元	全年龄
无对应周边	

2017 4.20



“《职棒家庭棒球场》系列”再次登陆 3DS。本作把以往作品中的参赛者的数据都进行了大更新，还额外追加了新队伍，其中包含 4 队游戏原创队伍和历年的棒球吉祥物，玩家能看到各种奇奇怪怪的角色出现在棒球场上。除了普通的职业棒球模式外，本作还增加了任务模式，玩家要完成金属外星人赋予的棒球挑战，从它们手中拯救全国的职业棒球选手，该模式共有 7 种小游戏，要完成它们都十分考验玩家的技术。游戏还首次加入了全垒打演出，打出全垒打的时候会出现如“竟然把球打到了土星！”等夸张炫酷的特效，为游戏增添了一份乐趣。




推荐度 ★★☆☆☆

DESIRE 重制版

DESIRE remaster ver.



El Dia	文字冒险
本地 1 人	
7344 日元	15 岁以上
对应 PSV TV	

2017 4.27



重制自 1994 年 PC 平台的同名作品，是历史上首个采用复数视点的文字冒险游戏，为后来的名作《EVE》奠定了多视点系统的基础。因为有着极高的人气，本作经历过多次重制或移植。故事的男主角阿尔巴特是一名新闻记者，为了取材而来到了神秘研究所 DESIRE，结果却与失忆的少女相遇，杀人、爆炸等惊人事件接踵而来……与此同时，女主角真琴身为研究所的技术主任，请求教授中止危险的研究，却遭到拒绝，正在不安之时，又得到了有人潜入研究所并意图妨碍研究的消息。本作通过男女主角的两个视点，逐步揭开了坐落于南海孤岛的研究所的重重秘密。






推荐度 ★★★☆☆

end sleep

end sleep



LilacSoft	文字冒险
本地1人	
5378日元	17岁以上
对应PSV TV	

2017 4.27



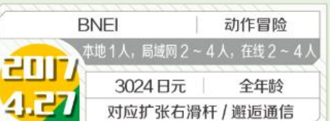
移植自2013年发售的悬疑文字冒险游戏，因其优秀的氛围塑造与跌宕起伏的剧情而大受好评。故事的男主角是大学生成田一树，他接下一份包食宿的高薪兼职，来到了深山中的宅邸。在那里，成田与其他参加者碰头，得知了莫名其妙的工作内容："扮演各自被分配好的身分，并在宅邸里生活。"成田接下了"哥哥"这个角色，在几天后的夜晚，饰演候补未婚妻的女孩居然被残忍地杀害……PSV版包含了不少新要素，包括全新绘制的CG、能够进一步了解本作世界观的新剧本与新的配乐。此外，整体画质也针对PSV平台进行了调整与优化，力求让玩家的体验更加完美。



推荐度

方块创造者 DX

キューブクリエイタ－DX



BNEI	动作冒险
本地1人，局域网2～4人，在线2～4人	
3024日元	全年龄
对应扩张右滑杆/邂逅通信	

2017 4.27



本作是2015年登陆3DS的《方块创造者3D》的续作。游戏玩法和《我的世界》基本相似，玩家要在由方块堆积出的世界中自由探索，可以拆除场景中的方块，用来打造房屋、迷宫等建筑。游戏共有创造模式、关卡制造模式和生存模式3种玩法。玩家在创造模式中可以使用任意方块搭建自己的基地，其他玩家可以联机来这里观看，甚至一起建造。关卡制造模式则允许玩家自由设置关卡，无论是地形还是敌人都可以随意放置。生存模式则能让玩家在广阔的世界里冒险，运用周围的物品给自己提供武器和食物等道具，也可以叫小伙伴一起联机冒险，共同探索未知的世界。





推荐度

放逐选举

追放选举



官方中文

日本一	文字冒险
本地1人	
6458日元	17岁以上
对应PSV TV	

2017 4.27



本作是一款以生死辩论为主题的异色文字冒险游戏，充满谜团的世界末日与残忍无情的故事发展为玩家带来一场别具一格的复仇大剧。包括主人公一条要在内的12名人类来到爱丽丝乐园，并得知到处都徘徊着食人的怪物。在机械人偶爱丽丝所准备的死亡游戏"放逐选举"中，一条将向那9位害死自己妹妹的仇人复仇。他最大的武器就是"共感觉"的能力，可以直接将对话中的谎言辨别出来，以此掌握真实的情况。而在关键的放逐辩论中，只需要截取关键字并在适合的时机反击，即可顺利获胜。本作已预定推出官方中文版。

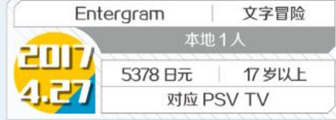




推荐度

花咲 Work Spring

花咲 ワークスプリング!



Entergram	文字冒险
本地1人	
5378日元	17岁以上
对应PSV TV	

2017 4.27



Saga Planets联合Entergram推出的作品第二弹，移植自2015年的PC平台同名文字冒险游戏，描绘了发生在一个欢乐社团的恋爱故事。烂漫之春也是邂逅与恋爱的季节，故事的男主角花咲游真忽然被选为幽灵部部长，该社团聚集了许多神出鬼没的女学生，而致力于怠惰的男主角也被卷入到这些美少女之中。充满特色的可攻略角色是本作的一大魅力，有讨厌人类的冷漠少女、因为喜爱校园氛围而不断留级的性感前辈、对男主一见钟情不可自拔的纯情少女以及言行举止反差极大的女仆同学等等。针对PSV平台的移植，本作也特别准备了最合适的高质量画面。







推荐度

龙珠英雄 究极任务 X

3DS

ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション X



本作是人气街机卡牌游戏《龙珠英雄》的加强移植版，一共收录了240名角色。卡牌数量更是创下系列纪录，多达3300张，玩家可以从中组建属于自己的队伍，进行5对5的卡牌对战。游戏分成“终极英雄”与“终极创造”这两种模式，在终极英雄模式中玩家可以体验到本作特有的原创剧情，还能自由选择不同的关卡路线，对手也会随之发生变化，不过个别特殊路线则需要玩家磨练自身技术才能进入。终极创造模式则是本作的新增内容，玩家能用获得的卡片创造任务并借助通信分享出去，让他人也能游玩体验，该模式还设置了创造者排行榜。







推荐度

枪枪小妖精

PSV

ガンガンピクシーズ



这是一款主打萌系角色的游戏。外星人萌妹子为了解决自己星球的居民交流障碍问题，决定观察女子宿舍的地球妹子的日常生活。不过这一举动当然不能被在她们看来相当“巨大”的地球人发现，同时还要面对敌对外星人的阻挠。为了完成任务，外星萌妹子作为军人拿起了枪。本作的特征在于超高难度的动作操作，由于“落下＝死亡”的设定，加上3D镜头视角的限制，玩家的游戏历程可能会伴随着不少的焦躁感。不过本作的妹子外形设计都是下过工夫的，非常细致，而且还有来自《海王星》系列”的角色乱入，对于FANS也有吸引力。





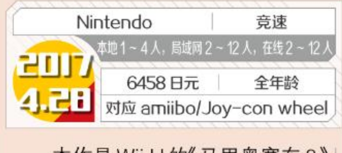


推荐度

时钟机关的境界线 彷徨于阳炎的魔女

PSV

时计仕掛けのレイライン －阳炎に彷徨う魔女－



在PC平台大受好评的长篇文字冒险游戏“《时钟机关的境界线》系列”在2012年至2015年间总计推出了3部作品，这次则以合集的形式登陆PSV平台。游戏的舞台是一所不可思议的学校，以昼夜为界，每当时钟塔的钟声响起，“夜之世界”就会与学校融合为一。男主角被分配到特殊案件调查分室，与他的同伴们着手解决校内各种魔法问题，逐渐接近这所学校的秘密。故事基本以单元剧的方式推进，将日常与不可思议的魔法融合为一。PSV版追加了不少新要素，包括新角色西格玛、接续于本篇故事之后的新剧本、新CG以及焕然一新的OP主题曲。







推荐度

马里奥赛车8 豪华版

NS

マリオカート8 デラックス

Nintendo | 竞速

本地1~4人，局域网2~12人，在线2~12人

2017 4.28

6458日元 | 全年龄

对应amiibo/Joy-con wheel

本作是Wii U的《马里奥赛车8》的移植版，包含了原版的所有DLC内容，额外增加了2名角色、新赛道、新道具和新模式，还对原版的赛车配件数据进行了调整。另外，经典的双道具系统与羽毛等老道具也在本作强势回归，更新增了第三段的涡轮喷射，让漂移大战显得更为炫酷。对战模式在原有的气球对战外又新增了4种玩法，如果玩腻了赛车模式，还可以用混战来换换口味。游戏还对应NS的机能拓展了本地游玩人数，只要把Joy-Con拆下来即可2人本地、局域网或在线游玩，如果还有额外2个Joy-Con的话还能单机4人游玩（建议以TV模式进行），可谓是聚会游戏的极品。







推荐度

掌门人

主持 马修&果汁&昴星团
插画四格 西瓜树

各位读者好久不见，一转眼就快到炎热的夏天了，同时也是各种节日一同迸发的时间段，昴星团我对国家法定假日基本都是一致对待——不出门，因为出去玩的人实在太多啦，还不如挑个周末跑出去玩，于是今年的五一又是在家里打游戏度日。不知大家又是怎么处理这些大长假的呢？欢迎来信跟小编们分享哦，下面就让我们进入本辑的“掌门人”吧！



不坏之眼

上学期体检，我自己对视力还是挺有自信的，结果出来也还算是满意，之后去看朋友的，然后我不能接受了……天天通宵打游戏的人为什么双眼都5.0之上啊？！

福建 苍刻誓约

马修 你朋友跟我差不多，眼睛耐近视除了先天遗传因素，小学成长时候注意保护眼睛也很重要。当然，即便成人，每天坚持通宵熬夜打游戏，如果某天突然觉得眼前模糊甚至重影，那也不奇怪。还是注意为好。

白菜 天赋异禀，羡慕不来的（双眼近视+散光）。

果汁 就跟有些人吃很多东西都不会变胖一样，这些就是基因！天赋！

古林 我一直觉得这是要看先天因素的。我有几位从小就认识的机友，一起玩过GBA、PSP、NDS平台的众多掌机游戏。尤其是当年屏幕小得没有拳头大的GBA时代，真的要很费劲才能同时盯着看。结果呢，现在大多数都戴上眼镜了，只有一个视力还是那么好，让其他人羡慕嫉妒恨……

乌冬 从学生时代起就经常通宵打游戏（还要躺着玩），视力还在5.0以上的飘过。



宝可梦大赛

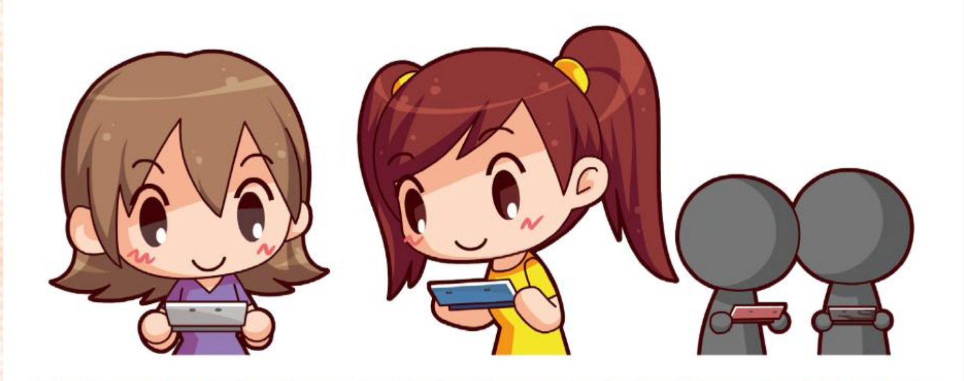
我4月2日参加了魔都《精灵宝可梦》月赛，一共有48人参赛，感觉气氛挺好的，大家都有说有笑，但是这毕竟是粉丝自行组织的比赛，奖励什么的都有限。真希望任天堂官方能在国内组织各种比赛，小编们认为这可能吗?

上海 杀生丸

马修 这么说吧，以前我对官方中文都不报希望。

昴星团 现在任天堂愿意走进中国，只要能顺利发展下去什么都是可能的。

乌冬 毕竟没有正式在国内发售，实现起来还有一定难度，不过都已经有中文版了，说不定遥远的未来哪天就能实现。（望天）

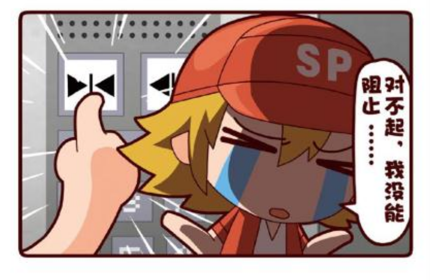


赶不上的电梯









无题

这期《掌机王》真的是等了好久，有段时间一直在查各种消息，就怕《掌机王》在这个纸媒衰落的时代，从此消失在我的世界里了。还好，又看到了这一辑，心里就放心下来了。

淮安 雨殇


昴星团 为读者负责一直是《掌机王》的宗旨。这次主要是因为NS的信息量较大，研究测试、收集资料花了较多的时间，但也多亏了这些小编的努力，才使得这次关于NS的内容更加充实。

一封感谢信

各位小编好！我是《掌机王》的忠实粉丝，从创刊至今一直有订阅，很喜欢这本游戏杂志，也寄托了童年很多美好的回忆，《掌机王》陪伴了我从小学到大学的时光，如今毕业参加工作，也越来越少时间可以玩游戏，但是空闲的时候看下书给我增添了许多的欢乐，希望《掌机王》能继续陪伴我们，谢谢!

潮州 决不放弃

马修 从创刊支持至今，真的是老朋友了。

昴星团 多谢这位读者一直以来的坚持，话说能这么多年一本不断真是不容易啊。

白菜 《掌机王》能走到今天，离不开这样的铁杆FANS支持。借地给所有的FANS道一声感谢。

古林 想起在没有当上编辑之前，《掌机王》也是我的日常读物之一呢。真是感慨万千。

三味线 本人也是一直看《掌机王》过来的读者，其实一件事情能坚持数年真的非常难得，愿大家都能好好保持下去。



吃什么









微生活

1 让老司机告诉你怎么瞬间上车



"《战鼓啪打碰》PS4中英文字幕版可以预购啦！预计7月底发货。"



这游戏好玩吗？



好好好，好玩啊！



挺好，只是可惜不上PSV。



这确实有点奇怪，这游戏理应上PSV的。



苍穹：已被官方抛弃。



装机量不行吧？



你们想什么呢，PSV就是AVG神机啊。



！（嗅到危险气息）



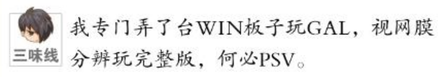


绅士对阉割版没兴趣！



苍穹：（察觉到话题要歪）

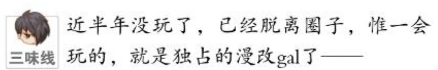
古林：（滔滔不绝）绝对是神机，祝姬都能上。那玩意删掉所有H，也是20禁……啊不对，这游戏是全年龄的，差点忘了。



三味线：我专门弄了台WIN板子玩GAL，视网膜分辨玩完整版，何必PSV。



最近有啥佳作吗？



三味线：近半年没玩了，已经脱离圈子，惟一会玩的，就是独占的漫改gal了——

（两位老司机开始热情地讨论起来，其他人纷纷转头干自己的事，不敢搭话……）

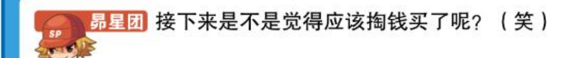
第一封回函

因为是个懒人，所以这是第一次回执，我是玩着游戏长大的，很幸运的有个环境比较自在的家庭，曾经那么多的游戏杂志报刊，一个个都消失了，希望《掌机王》和《UCG》能陪我们多走一些路，以后我也会克服懒惰，多多发回执来的！一直支持你们，另外我是《怪物猎人》的粉丝，《怪物猎人》的攻略本是出了不少了，什么时候能出一些纪念本呢？日版的虽然收藏很多但毕竟看不懂只能看看图哎。

北京 Seven

昂星团 这位读者的问题提得真是时候，现在UCG商城已经上架中文授权引进的《怪物猎人十周年纪念 官方编年史》，赶快去买一个来看吧！

古林 读者的反馈其实对编辑来说也是一大鼓励。看似微不足道的一句话，也许会带来非同凡响的影响。因此如果各位对刊物有什么意见，请一定要直接反应给我们哦！



《掌机王PLUS》Vol.5调查问题

Part 1：本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。

应该可以说是卷首的特稿，对于NS的特别报道很详细、全面，让我得到了很详细的资讯。

淮安 雨殇

昂星团 接下来是不是觉得应该掏钱买了呢？（笑）

本辑我最喜欢的栏目是业界资讯的特稿，转换形态，肆意游玩——Nintendo Switch特别报道，充分了解到NS的硬件和游戏阵容后觉得功能很方便很好用，将来价格便宜了要买到时候不会迷惘。

广州 杨洪

昂星团 昂星团：因为不少玩家对主机和游戏的期待，导致现在市价普遍偏高，哪怕最近价格逐渐降低，也比官方定价要高不少，NS之后的几个月依旧大作不断，真不知道价格要什么时候才能真正的降下来。所以趁现在大作未出的时候赶快入手为妙啊（安利脸）！

Part 2：不知各位看了本辑的特稿，对Nintendo Switch会抱有什么期待呢？

期待有中文游戏啊，《精灵宝可梦》和《火焰之纹章》都有中文了，其他中文游戏也指日可待。不过据说NS不算3DS的后续机种，那么下一作《精灵宝可梦》可能会发售在3DS或者其后续机种上而不是NS上，对于只玩《精灵宝可梦》的我来说好像暂时没有入NS的理由呢。

上海 杀生丸

昂星团 其实根据《精灵宝可梦 太阳·月亮》在3DS上的表现和NS的便携性来看，《精灵宝可梦》会登上NS也没有什么不妥。

保持平淡的态度，期待度不算高涨；必竟上世代的家用机和掌机的表现都不算出彩。



梧州 ☆迅星☆

昂星团 这位读者真是少见的冷静派呢。

幸运大抽奖！

抽奖方式

读者们可以向游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn 发送邮件（注明掌机王收），向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出一名大奖得主和两名幸运奖得主，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。

游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn （注明掌机王收）
邮政信箱：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

注意！因为不可抗特殊原因，掌机王曾用邮箱pgking@263.net作废！请各位读者将邮件发送至上文的游戏机实用技术电子邮箱，又或是关注掌机王官博，以私信的方式发给我们。

本辑读者调查

1.NS的手提模式、TV模式和桌上模式，你经常使用哪种模式，或是认为哪种模式最实用？
2.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。
3.你有什么想让小编们一起讨论吗？
4.你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

本辑奖品


大奖 1名 正版游戏任选其一
3DS游戏《怪物猎人××》
PSV游戏《超级机器人大战V》
NS游戏《塞尔达传说 荒野之息》
NS游戏《马里奥赛车8 豪华版》










幸运奖 2名《掌机王PLUS》Vol.7



扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王PLUS》Vol.5幸运大抽奖中奖名单







正版游戏任选其一
PSV游戏
《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》（中文版）
3DS游戏
《妖怪手表3 寿喜烧》
《数码宝贝宇宙 应用怪兽》

一等奖

潮州市	郭协炜



幸运奖
《掌机王PLUS》Vol.6

北京市	李昇	成都市	韩阳



数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。

白菜

□由刘德华领衔主演的电影《拆弹专家》虽然在豆瓣上评分不算高，不过整体节奏非常紧凑，特别是前半段的信息量非常大，作为经典港片还是很有感觉的。“用生命拯救生命”的主题也被渲染得相当到位，让不少观众对拆弹警察这一高危、但值得崇敬的职业有了正确的认识。没看过的读者们建议不要错过，想办法补上吧。

□《女神异闻录5》的闯关还在缓慢进行中。为了给二周目作铺垫，卖完了身上大部分道具，还在印象空间里各种打劫，只为完成恶魔全书。不过越级合成实在是太花钱了，全身家当230万被瞬间清空，而且目标还没达成……目前仍在最终迷宫来回抢劫中（心累）……这游戏什么时候出个PSV版或NS版来“祸害”广大掌机玩家啊？

另类格斗型漫画——《梅原大吾 Fighting Gamers！》

推荐人群：格斗游戏爱好者、“《街头霸王》系列”玩家、80后街机厅玩家



只要是90年代活跃在格斗游戏圈前线的玩家，恐怕没有人不曾听过“梅原大吾”这一响当当的名字。他是日本的街机游戏玩家，擅长2D类对战格斗游戏（尤其是Capcom出品的），经常在大小赛事中名列前茅甚至获得冠军。而最为玩家们所津津乐道的，无疑是2004年美国格斗大会“Evolution”上《街头霸王3 三度冲击》中那著名的肯VS春丽的逆转之战，全完美格挡对手的多段超必杀技“凤翼扇”，然后还以最大伤害反击，已经成为格斗游戏史上名留青史的一笔。2013年，这位著名的玩家也被美国电竞圈评选为“世界十大游戏玩家”之一。

所以对于在格斗游戏圈子里堪称传奇的这么一位人物来说，如果有一部作品以传记的形式描述他的成长历程，那么就是非常有趣的事情了。《梅原大吾 Fighting Gamers！》以梅原大吾为主角，目前大致上分为两部，分别讲述了他两个时期的故事。第一部的第一视角集中在同样是知名格斗玩家的大贯晋也身上，从他的视角描绘了他与梅原大吾相识，并展开一系列纠葛的故事。第二部则采用倒序的方式，讲述了梅原大吾投身于“《街头霸王Ⅱ》系列”的初期，与各个实力强大的劲敌对战，并逐渐获得成长的历程。

这部作品的画风不算特别炫酷，甚至对于看惯了精美画风的读者来说有些简陋。但作品的魅力并不在画风上，而是在于重现了那个街机厅龙蛇混杂，香烟烟雾缭绕的九十年代。在那个时候，玩家的想法，玩游戏的态度，以及格斗游戏盛行全盛期的氛围，对于80后的玩家来说，虽然国籍不同，但绝对能够找到极大的共鸣之处。若是玩过《街霸Ⅱ》的玩家，更是能增加一份带入感。当然，由于是以纪实为主的作品，虽然在漫画技法上采用了适当的夸张手法，不过全部内容都是交由梅原大吾亲自检修，可以保证记载事件的可靠性，作为资料也有极高的价值。

除了对于格斗游戏的资料说明、玩家对战间擦出的火花之外，作品还讲述了游戏以外、90年代大家经常能遇到的事。例如在那个将游戏视为洪水猛兽、电子海洛因的时代，日本环境虽然较国内开放，却也抵不住社会的误解与批判。游戏势力是小众群体，不被社会认同，被贴上堕落的标签。就连作品主人公梅原大吾，也要忍受在学校受到的歧视。在这样的恶劣环境下，那些坚持在街机厅战斗的玩家，到底是怎样一种心态，为了寻求怎样的感受，才能一直坚持下来？看过这部作品，也许能令更多的读者，也领略到些许格斗游戏的魅力。



▲作品的魅力之一，在于对于游戏的讲解也非常详细。如果是认真研究过这款游戏的读者，一定能够感同身受。



▲第二部目前的大 BOSS 仓桥，对梅原的影响非常巨大的玩家之一，同时也是作品中塑造得极具个性的角色。

各位读者许久不见！距离上辑又是好几个月的时间，而现在我已经拿到了Nintendo Switch，开开心心地玩着《马车8DX》和《塞尔达》，不得不说这个机子真是很合我口味啊。现在出门都带着，家里就会躺床上玩，事实上我还真的没有用过TV模式……关于《塞尔达》的好，相信很多人都听厌了，这里就不多说了，只能说真心喜欢游戏的玩家都应该要玩玩这款游戏。

最近沉迷于动画《小魔女学园》，但是认真说的话，我觉得我还是不会推荐给人看的，毕竟这部番目前看来就只是个秀作画技术的番（而且因为TV系列的原因有无可避免的崩坏画面），对于故事的把控能力实在难以恭维。吉成曜到底也只是第一次当监督，表现不佳也是可以理解的。

上年5月得了一场胃病，今年5月又得了重感冒，还好没有上一年严重但是五一假期还是躺着过的……真的要注意一下身体啊。不过估计我还是不会去健身房运动的，就是那么懒。

果汁



动画《迷你裙宇宙海贼》

推荐人群：科幻爱好者、爽片爱好者



▲帅气的加藤船长，CV为小松未可子，本片似乎就是其爱称"香帅"的由来。

本作原名为《ミニスカ宇宙海贼》，在国内又译作《暴力宇宙海贼》。（到底为什么要翻译得那么暴力呢？）原作是由笹本佑一执笔、松本规之作画的科幻轻小说作品，而此处要推荐的，则是于2012年1月开始播放的改编TV动画。本片讲述了一位居住在海明星的高中生加藤茉莉香，某天突然收到从未见过的父亲的死讯，并被其部下要求担任宇宙海盗船"弁天丸"的船长。原因是一个世纪前独立战争颁发的私掠许可证规定，船长一旦死亡，继任其职位的必须为船长的直系子嗣，于是加藤茉莉香便展开了高中女生兼宇宙海盗船船长的双重生活。

动画的制作阵容非常豪华，最引人注目的便是由佐藤龙雄兼任监督和系列构成一职，佐藤龙雄曾执导过《机动战舰抚子号》等知名作品（甚至兼任了监督、演出、脚本多职），对于这种充满宇宙战舰要素的科幻题材可以说是驾轻就熟。事实证明，本片虽然是由众多美少女担任主要角色，但是风格却非常硬派，严谨的宇宙相关设定、科幻却兼备详细解释的电子战，光是看就让人有一种"这是很科学的科幻！"的感觉。

当然笔者的推荐原因并不是因为这个片子的设定很严谨，最主要还是因为它有着爽快的剧情、流畅的对话以及众多充满个性的美少女！女主角加藤茉莉香性格果断极具胆识，具备着船长的才能。本片的剧情基本上就是看着茉莉香在可靠同伴的帮助下不断成长，然后飒爽地解决各种难题。"宇宙海盗"这个设定在本片中非常有意思，它并不是一般作品那样具有凶恶气息的海盗，而是在政府的同意下进行合法掠夺活动的团队，在片中能看到一些大富豪甚至期待海盗过来抢自己的财产，为自己的宇宙旅行经历添上奇幻的一笔。当然被抢夺的财宝会通过政府还回去，所以片中的海盗活动真的只是一场秀——但是这并不代表掠夺活动就可以随便乱来了。首先确认掠夺目标船只的位置、利用电子战瘫痪目标的系统、再强行登上目标内部进行掠夺活动，这才构成完整的海盗活动。所以茉莉香身为一名高中生，想顾好船长的工作还是不容易的，所幸她有一群可靠的同伴，这些同伴有她父亲的部下，也有她在学校里的同学。别看茉莉香的同学们只是女子高中生，个个都有不得了的背景与才能，进行海盗活动都有模有样，不愧是最神奇的职业"高中生"呢。总而言之，茉莉香当上船长后经历什么了风波，又是如何帅气解决事件的，就让各位读者自己去观看吧！顺便一提，本片的百合香也是挺明显的。



▲ TV 动画完结后还推出了剧场版动画，当年的人气非常高。



乌冬

◆和工作了很久的办公室告别，编辑部搬到了新的办公室，不过虽说是换了地方，但其实也在同一条街上，所以活动范围也没太大变化，惟一不方便就是从新公司去全家远了，想到年初才办的升级版会员卡……

◆《铁血的奥尔芬斯》第一季已经看得很纠结，想不到第二季更变本加厉，各种花式被虐，本以为结局可以释怀，结果证明自己还是太天真，好吧，我觉得我需要去看《倒A高达》治愈一下。

◆一临近6月，就会得一种叫作“总选综合症”的病，症状是焦虑、烦躁、不安，不过今年是最后一次了，希望能有个满意结果吧，否则就要留下后遗症了。

最终幻想XⅣ 光之父亲

推荐人群：日剧爱好者、《FF》系列粉丝

本剧改编自真人真事，起因是一个喜欢玩游戏的青年Maity（网名），向自己的父亲安利《最终幻想XⅣ》，并将父亲的游戏历程以日记形式在自己的博客上连载，在网上引发了不小的话题，导致博客的访问量直线上升，之后相关的内容被书籍化，而在这一季则以日剧的形式搬上了电视，目前正在热播中。



▲电视剧的标题也很有《最终幻想》的风格。

电视剧主要分为现实世界和游戏世界两个部分，现实世界的主线围绕主角稻叶一家展开，主角稻叶光生（千叶雄大饰演）是一个刚踏入社会的青年，他不擅长与人交际，工作虽然是跑业务的，但下班也很少应酬，一回家便一个人闷在房间里玩《最终幻想XⅣ》，和家人也很少交流，特别是父亲，两人很长时间没说过话，已经产生了不小的隔阂。父亲稻叶博太郎（大杉涟饰演）也是上班族，和儿子不同，他对工作很热心，而且还是下任社长候补，不过就在这个关键的时期他选择了辞职在家，提早享受退休生活。母亲稻叶贵美子（石野真子饰演）是家庭主妇，将家里打理得有条有理，同时她还是父子之间的联系，父子想知道彼此的事情基本只通过母亲。对于父亲的决定，主角和母亲表现出了不同的态度，母亲认为父亲辛劳了大半辈子，早点退休也无妨，就没有多过问，但儿子光生则很不解，想知道背后究竟发生了什么，但如今也不知道该怎么开口问父亲，于是他想到了一个办法，向也喜欢玩游戏的父亲安利了《最终幻想XⅣ》，并隐藏身分用自己的号接近父亲，和父亲一起玩游戏，借机弄清楚父亲的想法。



▲主角喜欢玩《最终幻想》的契机是小时候父亲买的《最终幻想Ⅲ》。

现实世界的另一条线则是主角的公司，主角对自己的工作不怎么上心，总被上司刁难，再加上内向的性格，所以工作并不算顺利。不过主角有贵人相助，包括入社多年的前辈袴田贵弘（袴田吉彦饰演），还有能干的后辈正田阳子（马场富美饰演），他们总会帮主角出谋划策。再加上主角善于利用玩游戏时从父亲那获得的人生经验，因此职场上的各种问题都能得以解决。



▲被夹在上司和后辈中间的主角总是左右做人难。

游戏世界的角色则换成了主角的号Maity和他的网友们，由于Maity是女号，所以由南条爱乃配音，而Maity的朋友们的号也多由著名声优配音，一群人围绕在主角父亲的号Indy旁边，协助他游戏，不过由于没玩过网游，主角父亲摆出各种爆笑乌龙，让主角啼笑皆非。值得一提游戏画面使用实际的《最终幻想XⅣ》影像，由Square Enix提供，负责操作的则是Maity本人，并且剧中还使用了大量《最终幻想》的配乐。



▲由于性别不同，父子两人的号在一起时经常会产生奇怪的画面感（笑）。

★最近一直在钻研《马里奥赛车8 豪华版》，起因是看到了某个邪道竞速视频，于是自己也跟着练了起来，但有几个邪道跑法哪怕看着视频也无法模仿出来，所以记录一直卡在一个地方无法前进，看来哪怕配车、跑法可以模仿，但技术始终不是能轻易学得来的。

★《游戏王VRAIN》已经播出，虽然这部剧的总体质量无法从前期的发展看出（详细参照《游戏王ARC-V》），但这次的制作班底十分强劲，基本都是制作《游戏王》动画的老熟人，相信《VRAIN》能给系列粉丝带来不错的体验（毒奶）。

★似乎近期《精灵宝可梦》与国内的不少商家都进行了联动，很多地方都能看到皮卡丘的周边商品，这说不定是任天堂的一个尝试，希望在不久的将来能看到任天堂游戏的中文化和游戏主机的国行版。

昴星团



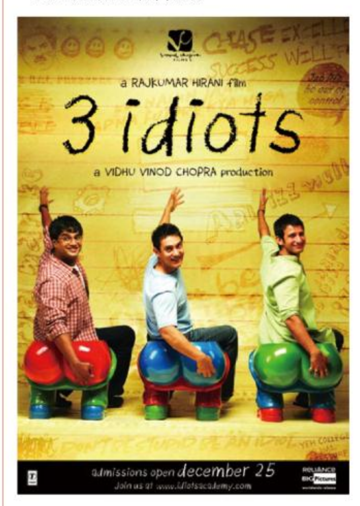
《摔跤吧！爸爸》电影

推荐人群：喜欢看电影的观众

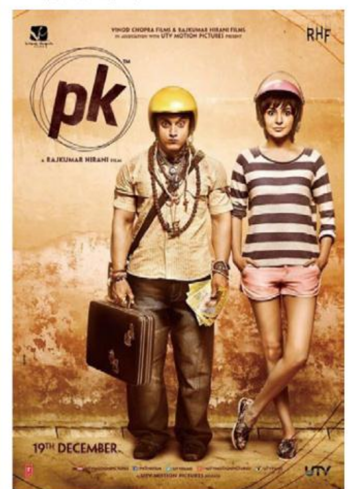
《摔跤吧！爸爸》是印度演员阿米尔·汗主演的又一力作，剧情由一则真实故事改编——讲述曾经的全国摔跤冠军辛格培养女儿成为女子摔跤冠军，打破传统观念的励志故事。本片于2016年12月23日在印度上映，随后于今年5月5日在国内上映，得到了一致的好评。

故事初期讲述辛格年轻时的故事，成为了印度摔跤全国冠军的他，因为政府的种种原因与世界赛失之交臂，无法在世界赛上为祖国拿到金牌。极度沮丧的他打算让自己的儿子实现自己的梦想，却没想到他所生的几个孩子全都是女儿……几年后，早已放弃梦想的他，偶然发现两位女儿拥有摔跤的天赋，这让他十分高兴，打算就此培养她们。但在当时的印度，女人应该是处于居家做饭、忙活的地位，而让两个女孩成为摔跤手的想法简直是天方夜谭，辛格的做法让他和他的女儿受尽嘲讽，但他依旧没有放弃他的梦想，两位女孩明白了爸爸想为祖国争光的心意后，也纷纷努力投入训练，最终打破了男人们认为女人柔弱不经打的观念。这部片中还直指政府官员、国家级教练腐败等现实原因，可谓十分大胆。

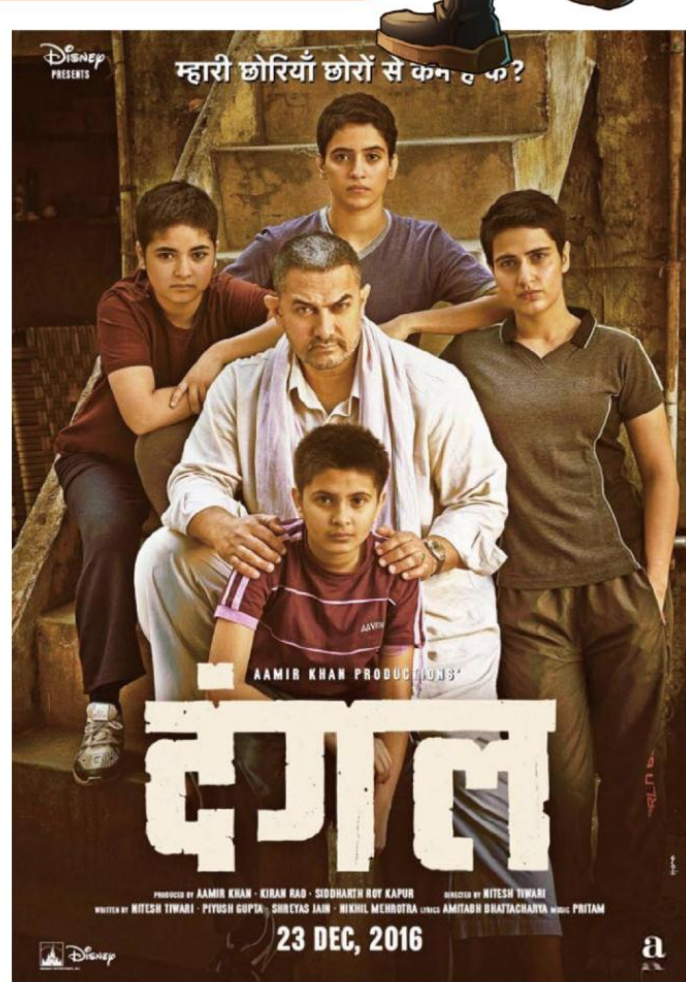
除了《摔跤吧！爸爸》，阿米尔·汗主演过的不少电影都带有强烈的社会指向和现实叩问，在社会上引起了不小的轰动，这也是他想做到的——通过电影改变国家。在有他主演的电影中，如打破印度传统教育观念的《三傻大闹宝莱坞》、《地球上的星星》，批判印度多数宗教的《我的个神啊》等等都十分值得一看，但在这里提醒一下，请尽可能看原配语音版。



▲三傻大闹宝莱坞



◀我的个神啊





▶电影故事的原型。



马修

◆父母在深圳半年，最终还是因为天气逐渐转热而回去老家了。去火车站送走父母后，心里不仅仅是以前几次被闪一下的感觉，更希望年近70的二老以后还能身体硬朗地再来深圳。

◆今年因为天气热得比较晚，所以更多时候是开门开窗吹自然风。尽管都有窗纱，但蚊子还会在开关门窗的瞬间飞进来，于是跟蚊子的持久战展开了。虽然本人战绩大都是“杀敌一条命，自损一点血”，但叮的包实在是痒得不爽啊。

◆因为常年脸黑，所以每次玩《火纹》最不敢面对的就是升级，最新的这一作，每次升级能加3点就知足了。

似是而非，意犹未尽——品读小说《贼猫》

大概是自诩文人又不知不觉被“文人相轻”传统思想影响，所以我长大后（确切说是从事编辑后）就基本没看过专门出版的现代小说。不过对那些发表在论坛的零零散散的鬼故事倒有些兴趣，除了早年在网易鬼版写鬼故事消遣时第一次被很多人认可这个情结外，也会被一些精彩故事中的想象力和不同风俗所吸引。事实上，真正吸引人的鬼故事并不多，最有闲的学生写手们往往因为阅历和想象力不足，写的校园鬼故事几乎千篇一律；有些阅历之人写得虽然新奇精彩，但因为生活中被诸多俗杂之事牵扯以及越写想象力越枯竭，故事最后往往会不了了之，俗称“太监”。十多年来，我看了多少不知道，但2004年至今追的小说里，《鬼吹灯》是目前为止惟一看到结尾的。由于前两年《鬼吹灯》接连拍两部电影，就心血来潮再度又从头到尾一气呵成看完。

说是一气呵成，其实也只是不用等更新而已，最终断断续续也花了半年时间才看完。看完后的2016年夏，在Steam青睐之光偶然看到一部国产VR跑酷游戏叫《贼猫》。平心而论，Steam并非我获取游戏的主要途径，在游戏上我亦丝毫不受爱国主义影响，跑酷也不是我的菜，“贼猫”这名更不足以吸引我，真正吸引我的是“《鬼吹灯》前传”这几个字。但当时正在天涯论坛追春秋战国的历史文章，所以也没深入了解这所谓的《贼猫》。直到2016年末，之前看的帖子相继追上进度后等不及作者们的更新，这才想起《贼猫》，于是就找来看。

先看下介绍，首先作者本人否定这部小说和《鬼吹灯》有联系，但后来再版后还是承认了《贼猫》的主角张小辫就是《鬼吹灯》里提到的晚清时的盗墓老夫子张三链子，毕竟两位张三爷都有平剿太平军、跟随左宗棠收复新疆这些经历。而真正吸引我看下去的，除了“《鬼吹灯》前传”



■2008年出版的《贼猫》的封面。又诡异又萌的黑猫。

以及故事中不亚于《鬼吹灯》的神怪之事，更是这篇小说里从头到尾的传统文风。

这种文风像是白话小说，又像是传统评书，时不时穿插的诸如“片言能惹塌天祸，语不三思莫出口”、“马上摔死英雄汉，河里淹死会水人”这类既烘托剧情又带有颇深先人处世哲学的白话风七律诗句，更让我感觉在读明清时代的小说。总之，《贼猫》和《鬼吹灯》既有相同的精彩，也有文风上的截然不同，而这种文风又更容易让我这看书的人主动把自己代入进故事所发生的晚清时代。而书中对各色人物和社会万象的描写，俨然一幅文字版晚清时代的“清明上河图”。

现在距离书中所描写的年代过去了差不多150年，一个半世纪里接连的变革以及相应的无数大小事件，已让今天的中国西化得相当彻底，即便说重拾传统，也都是在高屋建瓴的精神领域，而民间一些三教九流的则连提都不被提起。还好借由此类民间怪志小说，我才知道，一个半世纪前，先人们是以怎样战战兢兢但也不乏苦中取乐的日常状态代代生息繁衍至今，而不仅仅是“愚昧”、“麻木不仁”这种简单粗暴的概括；对猫狗这些今天地位相当高的宠物，先人们对其的认知和分类也自有一套；恶人们在坊间的传言中也不只是那些飞檐走壁的功夫，有的还会驱役动物的造畜邪术。此外还有诸如用头撞破乱葬岗薄皮棺材吃死尸的野狗、能入药的僵尸肉“闷香”、冷兵器时代战争的惨烈、民间猎雁的独门法子、绿林江湖各种规矩……《贼猫》里写得真真假假，很难分辨到底是真有其事还是作者原创。说个题外话：作者天下霸唱在其另一部小说《谜踪之国》中虚构了夏朝的文字“夏篆”，因为写得煞有介事，所以后来不得不申明夏篆真的是故事里编的而非现实中发现。

说这部小说从头精彩到尾并不夸张，让我印象最深的一段则是凌迟的详细描写，不过此详细并非是是解剖教程那种，而是把行刑者、受刑者、监斩官以及围观群众的仪态表情反应都写个遍，让人有如置身于其中。凌迟过程写的是大概过程，但也把重点写得扣人心弦。受刑的是指挥老鼠偷官府库银、偷小孩蒸吃练邪术的贼和尚，无论于官于民还是对于看书的读者，这都是千刀万剐不为过的极恶之人；行刑的则是京城刑部手法一流、告老封刀回乡的老刽子手，因为碰上如此大恶之人又有心让家乡父老开开眼，所以重新出山；就连行刑的刑具，来头都是宋朝时剐方腊的长短双刀。而老刽子手的挑战，是要在这贼和尚的肥胖身躯上用满1300刀，一刀不能少而且最后一刀才能要命，所以看这段的时候我心里也是一直提着，一来是这种被废除100多年残忍酷刑，哪怕只是描写大概过程也足以看得心惊肉跳；二来贼和尚那种大胖子要剐满1300刀也让人替老刽子手捏把汗，老爷子虽然杀了一辈子人但都是工作，这次稍微失手一辈子英名就毁了，古代的刽子手那可是正经的技术工种……因此当老刽子手在最后的第1300刀，送被剐得跟个鸡架、只剩一口气的贼和尚上路时，看小说的本人的心里石头算是跟着小说中人一起落了地，更无法抑制地在内心里跟围观群众一起喊了声“好”。

因为精彩不断，所以看小说时，时常会有看了这回的开头一定要看到结尾、看完这一回又好奇下一回的循环，一不小心就看到后半夜甚至通宵，虽困但仍觉意犹未尽。如果说不足，那就是主角在跟着清军守住灵州城后，接下来南下继续扫太平军、剿捻军以及跟随左宗棠北上入疆的事，都一句带过，那才是真的意犹未尽。但文章至此已经全文完结，未尽也没办法，只是有种面对一桌美味还没等舌头满足肚子就吃撑的无奈感。不过这也无可厚非，因为全书的主线就是主角按照古墓中奇人的指点，一步步看似走向辉煌实则毁灭的过程，而结尾随着主角战胜宿命破了局，主线便也在此划上了句号。尽管全文结尾说“暂且告一段落”，但一晃距离此书出版都快10年，至今还是没有后文的消息。不过作者也在2013年该小说再版《金陵棺兽》的后记中也提到，从《贼猫》中张三爷带着雁营平寇定乱到获得三枚摸金符，这期间如何从南征北战的军官变成盗墓行首屈一指的老夫子，这段空白会找时间写出来，既然作者这么说了，那么就期待好了。

总的来说，这是本带着浓厚传统神怪志风格的精彩小说，谜局悬念设得恰到好处，推荐给喜欢故事、尤其是喜欢中国古代民俗怪谈的朋友们。不过作者对于冷兵器战争的惨烈、酷刑的描写以及古墓阴宅怪力乱神等亦不吝惜笔墨，所以打算看这书前，还是要在这些方面有个心理准备的。



◀2013年《贼猫》以“金陵棺兽”为名再版，作者终于承认是《鬼吹灯》前传了。

●及时入手Nintendo Switch与《塞尔达传说 荒野之息》可以说是我上半年觉得最值的事情了。先不说女装林克有那～么可爱，光是四英杰的剧情就让我无比感动。由于更喜欢欣赏跌宕起伏且紧凑的主线剧情，个人其实很不喜欢开放世界，但《荒野之息》的设计却让我完整地投入进去。就算连着几天没空打开游戏，只要一碰就会沉浸其中。找神庙、找呀哈哈、四处看风景……这样的游戏体验实在是太充实了。

●去年在家人的要求下报了班学游泳，没想到居然真的能学会，看来还是教授方法的问题啊。深圳的五月已经非常炎热，而露天泳池也早早开门营业，于是我又被抓着去游泳了。本以为过去了半年多的时间会有些生疏，但一下水就立刻想起了那种感觉。难怪都说游泳跟骑自行车一样，只要学会了，一辈子都不会忘……就是太久没游，翌日简直全身酸痛。

●《最后的守护者》官方设定集到手了，一页一页，小心又认真地浏览了一遍。每一张图、每一段文字都让我十分感慨，这款游戏对我的影响实在是超乎想象的深远。这几天再次重开游戏，满打满算也进入8周目了。其实是因为在设定集最后的访谈中，上田文人明确地说了一个可以确定特里克生死的方法，让我忍不住立刻去实践。估计等我再次打到结局，又会流了满面的泪水吧……

古林



日常中的点滴推理——《Q.E.D.证明终了》

推荐人群：本格推理漫画爱好者



说起推理漫画，各位读者第一时间想到的恐怕都是《名侦探柯南》、《金田一少年事件簿》等家喻户晓的主流大作。这两部作品中的案件各有特色，笼括了社会派、本格与新本格的风格，并且故事格局相对庞大，无论是标题还是案件的诡计，各方面都足以吸引读者的眼球。而今天想要向各位介绍的这部《Q.E.D.证明终了》，东立版译为《神通小侦探》（实在难以理解这命名审美……）。1990年代，正是《金田一少年事件簿》大获成功之后，《名侦探柯南》等推理漫画接连面世的时代，《Q.E.D.》也是其中的一员。

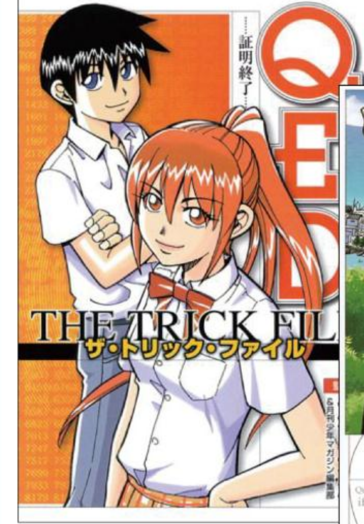
《Q.E.D.》是连载于讲谈社隔月刊《月刊少年Magazine+》的推理漫画。最早在1997年以单话完结的形式揭载于《Magazine GREAT》，由于大受好评，后在1998年继续短期连载，终于在第四话“银色之眼”后转变为固定的长期连载。直至2014年《月刊少年Magazine+》停刊，系列已经出版了48卷单行本，后续也推出了作为第一部完结的49与50卷漫画。而在一年后的2015年，《Q.E.D.》在新创刊的杂志《少年Magazine R》上亮相，以续作《Q.E.D. iff 证明终了》的形式继续连载。

“《Q.E.D.》系列”的叙事风格与《柯南》、《金田一》有很大的不同。看过《名侦探的守则》这部搞笑作品的读者应该也有所了解，推理作品大多自带一定的规律，比如说高几率接连出现死者、谜题篇→解谜篇的时间过渡、通过线索直接推理出犯罪过程、警察比较傻冒等等。但在《Q.E.D.》中，这些惯例几乎全被打破。当然有死了人的案子，但也有大量案件直接取自生活中的点滴日常，跟严肃的死亡压根挂不上边；由于是在隔月刊连载，一话就有上百页，直接解决掉整个案情；在读者与主角情报量完全相同的情况下，由侦探角色列举多个可能性，并通过消除法等方式去寻求最接近真相的答案，逻辑性极强……诸如此类特色，让《Q.E.D.》这部似乎有些异色的作品拥有极其强悍的生命力，出色的逻辑思维模式也让不少本格派爱好者给予其极高的评价。

作品标题中的Q.E.D.与iff分别是数学中的“证明完毕（Quod Erat Demonstrandum）”与“当且仅当（if and only if）”，这也直接暗示了“数学”正是本作的特色之一。故事中的女主角是充满行动力的少女水原可奈，男主角“侦探”则是毕业于麻省理工学院的天才少年灯马想。这种一动一静的搭配十分常见，两人的互动也充满了趣味。身为一位智力非凡的年轻数学家，灯马总是显得游刃有余又与众不同，喜欢通过数学理论去解答充满谜题的案件。读者在作品中看到的不光是严丝合缝的逻辑推理，还能在作者加藤元浩浅显易懂的说明中了解许多有趣的知识。比如说数学的欧拉定理、戴德金切割、克莱因瓶，也有伦勃朗、图坦卡蒙等出名的历史人物。此外，还会通过案件对真实发生的事件或社会现象进行映射与讽刺，引人深思，是一部在保持新鲜观感的前提下又提供了知性娱乐的推理作品。

《Q.E.D.》证明了短篇故事也可以带有爆炸性的情报量、推理题材作品不一定要出现死者，更证明了作者加藤元浩自身惊人的知识储备。或许那些曾让你感到无比迷惑的数学知识，也会在灯马想的推理中揭开神秘的面纱，展现最为迷人的一面。

遗憾的是，国内听说过这部作品的读者实在太少。哪怕在2009年本作一度改编为中村苍与高桥爱主演的真人电视剧，冷门漫画的标签也未能揭下。其中一大理由当然是那过于朴素的画风，而另一点就是东立翻译的标题实在太俗套。但只要耐下性子，认真品味其中的几个故事，就一定可以从中找到独特的乐趣。



▲2009 年出版的第二本专门解说书。



▲第二部《Q.E.D. iff》第五卷封面。



◎《火纹 回响》的销量远不如《觉醒》和《if》是意料中事，毕竟《外传》是系列中风格最迥异的一作，而且还遭遇破解提前偷跑的冲击。如果“回响”真的能以系列化的形式继续下去，希望《系谱》和《776》能够重制，让现在的新玩家感受昔日经典的魅力。

◎开坑《尼尔 自动人形》前惨遭关键性剧透，结果在整个游戏的过程中，被剧透的设定一直萦绕在心头，导致多周目通关后面对结局也没有太大的感触。上一次被剧透严重影响游戏体验的是《勇气原点 飞翔妖精》。

◎下一款超期待的游戏是《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》，尤其在意的是剧情方面如何与“罗特三部曲”联系。自己应该会先玩3DS版，PS4版等官方中文发售再入。毕竟2D战斗的速度优势摆在那里，而且点阵画面能勾起SFC时代的美好回忆。

腥风血雨的杀戮都市——《GANTZ:O》

推荐人群：能接受改编的原作粉、科幻题材CG电影爱好者



《杀戮都市》（GANTZ）是由奥浩哉创作的科幻题材青年漫画，于2013年结束连载，单行本共37卷。不单推出过两季TV动画，还制作了两部真人电影，相信不少读者即使没看过也有所耳闻。作者对漫画尾声部分的处理在当时引起了广泛的争论，这里不展开探讨，只介绍最新的全CG动画电影《GANTZ:O》。

《GANTZ:O》于2016年10月在日本上映，蓝光光碟也在今年2月发售。剧情以原作的“大阪篇”为基础进行改编，标题中的O也就是大阪（Osaka）的首字母。大阪篇作为漫画中拓展世界观的重要部分，首次展现了其他地区的“黑球”和“战队”，大阪队几位角色的强力装备令人啧啧称奇，而百鬼夜行的残酷战斗场面更是给读者留下了深刻的印象。为了在1个半小时内让未接触过原作的观众尽快了解设定，并令剧情显得紧凑、人物形象尽可能的饱满，CG电影版做出了大量修改。比如原作主角玄野计改为死在鬼星人手中，仅在电影开场稍稍露面，相关的“吸血鬼”阵营设定完全删除，东京队的大部分队友也皆无登场（只在片尾以照片形式出现），甚至大阪队也删除了不少成员，三大BOSS只剩其二……电影版以加藤胜（CV：小野大辅）为主视角展开，重新回到黑球房间的他如同新人一般，在“大叔”铃木良一（CV：池田秀一）的耐心讲解下，与观众一同了解黑球房间的规则，并且很快就被投入到杀戮战场，迎接前所未有的残酷的战斗。

制作本片的Digital Frontier公司，此前还负责过《生化危机》的两部全CG电影《恶化》、《诅咒》，以及《铁拳 血之复仇》，功力绝对扎实。而《GANTZ:O》的动作戏场面也摆脱了不少CG动画“缺乏力道”的通病，拳打、刀砍、枪击都极具速度感与力度反馈，而Z枪、强化装甲、巨大机甲等科技感十足的装备也很好地呈现在了观众的面前。此外，服装的褶皱、毛发的飘动、表情的变化、大阪街道的广告牌等细节处理都体现出了制作方的用心，残酷写实的风格注定让本片与引进无缘，不可能像《王者之剑》那样在国内上映。如果原作粉丝无法接受CG电影的诸多改动，很可能会对《GANTZ:O》产生严重的抵触情绪。但其实放平心态看待，本片还是有不少值得反复观赏的看点，改编后的故事框架也算得上完整且紧凑。值得一提的是，原作中的大人气偶像下平玲花（CV：早见沙织）彻底沦为打酱油的角色，反倒是“单身妈妈”山咲杏（CV：M・A・O）戏份颇多，与加藤的对手戏也让她人气急升。



▲山咲杏的“大阪腔”为她加分不少，声优的演绎功不可没。

战国乱世中的真田一族——《真田太平记》

推荐人群：日本战国历史小说爱好者、喜爱日本战国游戏的玩家



有着“日本第一兵”美誉的真田幸村在游戏中的戏份丝毫不亚于战国时代的各路大名，包括《战国无双》、《战国BASARA》等系列作品都将他视为主角对待，各种史实上与幸村无关的战役也让他强行插上一脚。实际上真田幸村成名很晚，在让德川方面恨得牙痒痒的两次上田城之战中，幸村被父亲与兄长的光芒所掩盖，直到大阪城一役才大放异彩，以少敌多最终战死沙场，被视为日本三大悲剧英雄的他也为后世所不断传唱（另外两位是楠木正成和源义经）。

这次推荐的日本战国书籍是由池波正太郎所著的《真田太平记》，原作在1974年至1982年期间于周刊杂志上连载，是池波先生创作生涯里惟一一部长篇小说。国内引进版以1987年的新潮文库版为基础翻译，全书共分为12卷。小说从武田胜赖战败自杀开始，原本臣服于武田家的真田一族只能在周遭的各大势力中夹缝求生，真田昌幸“表里比兴者”之名也因此而得。随着故事的发展，小说的视角不断切换，并没有严格意义上的主角，除了真田父子三人外，本书还创作出了向井佐平次、草者阿江、壶谷又五郎、佐助等极具魅力的原创角色。阅读长篇小说需要耐得住寂寞和平淡，毕竟故事不可能只介绍战争场面，还有外交与权谋之争。本

书对于忍者之间的对抗也描写颇多，对忍者集团的介绍非常细致，甲贺的山中忍者以及真田家草者的理念也截然不同。在不同时期，不同忍者的任务分工各不相同，包括潜伏到各地设立忍屋、刺探情报，日行千里往来传递书信，秘密潜入暗杀，甚至化身成为“战忍”随大军一同奔赴前线……忍者之间的明争暗斗同样精彩，丝毫不亚于武将在战场上的厮杀。故事在大阪之战真田幸村壮烈牺牲后也并未就此完结，因为真田信之还在为维系家族的存续与二代将军德川秀忠进行着另一种战斗。

此前有一种说法——《战国无双》在创作游戏中的原创角色“女忍者”时，一定程度上参考了《真田太平记》中阿江的形象。虽然光荣官方并未确认过此说法，但对幸村饱含种种情感、甚至愿意与他赴死的阿江，确实与《无双》中的女忍者有几分相似。NHK电视台于1985年放送的“新大型时代剧”第二作，正是《真田太平记》。当年在剧中扮演真田幸村的草刈正雄，在2016年的《真田丸》中饰演真田昌幸，30年的时光转眼飞逝不仅令人感慨万千。

▶《真田太平记》于2015年底也改编成了漫画，目前还在连载中。

三味线

◆新编辑部搬远了好几百米，为了省点走路时间，我专门安装了个共享单车app，每天早晨都要爬一段上坡路，这不禁让人想起一部叫做《飚速宅男》的动画……

◆晚饭时间偶尔会蹭玩一波NS，几人联机《马车8DX》玩得不亦乐乎，不得不说，能够拆卸手柄的设计确实很方便，一台机子就能拉来多人一起玩，再加上屏幕也比以往的掌机都要大，至少在双屏的情况下本人毫无压力，甚至还能看清赛道的细节，飙起车来那叫一个痛快。

◆打完《火纹 回响》一周目的我已经彻底咸鱼，表示短期之内不会再碰战棋类游戏了，想起那会免的《魔界战记5》就心疼，感觉还没开坑就要烂尾的节奏。

◆四月新番持续喷发，质量也都相当不错，本人最爱踩脚番《埃罗芒阿老师》，不知伏见老师的这份妹控新套餐是否也爽到各位爱番同（shen）好（shi）了呢？

不经意间的眼神交错
——动画《月色真美》

推荐人群：喜欢纯爱、情感描写细腻的读者



当大家都在侧耳倾听引擎声的时候，只有老夫被《月色真美》这部清爽狗粮番给撩得少女心狂跳。没有刻意夸张的表演，也找不到油腻的师姐，剧中只有简单言语与少年少女之间羞涩的目光交错，却满载青春恋爱的浪漫风情。若各位老司机吃腻了萌系大餐，那么不妨来尝尝小编推荐的这部纯爱佳作，或许平日里浮躁的心情会意外地得到安抚。

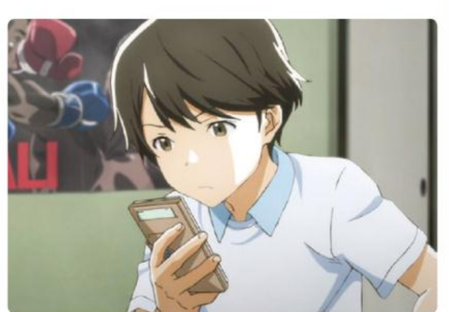
“月色真美”这句话其实有个不知真伪的趣味传闻，日本作家夏目漱石在当老师时，曾要求学生翻译“I love you”这句话，学生原封不动将其直译成“我爱你”后，夏目却认为，日本人性格含蓄，不可能如此直白地示爱，一句“月色真美”就足以表达那份隐于内心的含蓄感情了。除了名字本身的含义，这部作品的Logo设计也是别出心裁，据设计师内古闲智之在推特上所说，他们找来了一个班的初三学生，并让他们心中想念着友人、家人、喜欢的人写三遍“月色真美”，再拆解他们的亲笔文字重新组合成Logo文字，而剧中每一集的小标题，也采用了符合男女主角性格的字体……起个名字也能如此讲究，真是让人不得不服。

在声优选角方面，为了营造出初中生那种介于幼稚与成熟之间的青涩气息，制作组特意选了年轻的90后新人声优，理由是他们还能较清晰地回忆起那段美好的青春时光。男主角安昙小太郎是一位喜欢夏目漱石的小文青，女主角水野茜则是隶属于田径部的运动健儿，同班的两人起初并无交集，但却莫名被对方所吸引，偶尔的偷偷注视、不经意的相汇视线，近似于一见钟情的气氛无须过多的语言点缀，仅让观众透过简单的动作细节来猜测他们的心理活动，比如紧张的女主角会捏紧手中的红薯吉祥物，兴奋的男主角会在家中拳击挂灯吊绳，一切尽在不言中正是本剧的高明之处。而随着一系列的小事件，男女主渐渐加深彼此的了解，最终成功牵手脱团，虽是既平凡又合乎常理的发展，不过由于角色心理刻画细腻，代入感十分强烈，让人能充分感受到等待恋爱答复的那种特殊紧张感。有趣的是，剧中男主告白时就用到了夏目漱石的台词，一句“月色真美”简直浪漫应题。

这番让小编想起了多年前还是“在任”学生的自己，似乎也曾隐约有过些懵懂的心跳回忆，只可惜终日沉迷于自己的世界，再加上早出晚归外加补课的天朝式上课习俗，如果有点什么苗头还会迅速被社会之力强行截断，所以每每到最后都只能迎来扼腕叹息的Bad Ending。不过，我们遥隔着对岸，能有幸看到岛国这么多由恋爱题材诞生的美好作品其实也乐趣斐然，毕竟凡事都有两面，当还是学生的你沦陷在爱情的致命美妙当中时，或许就难以兼顾“学业”这位好CP了。

最后以一句三观正确的话语结束此文：我爱学习，学习使我进步。





NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

3DS 游戏越来越少，不过在任天堂最新的直面发布会上，依然公布了一些具备吸引力的作品，例如《嗨！皮克敏》和《斯纳克世界 随机加拉》（旧译《点心世界》），以及终于浮出水面的“《雷顿》系列”最新作《神秘之旅 加特利艾尔与大富豪的阴谋》。PSV 方面没有公布什么大作，依然过着波澜不惊的日子，发售表照样因为中文游戏的存在而撑得满满，远方的饼也有不少。NS 即将迎来《油彩军团 2》这款万众瞩目的作品，大家的钱包准备好了吗？

发售表阅读说明

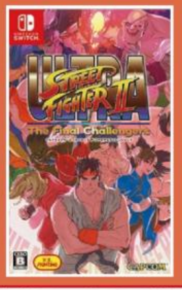
■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为 5 ： 1。
■日版游戏的售价均为下载版售价。



光辉历史 完美编年史



嗨！皮克敏



终极街头霸王 Ⅱ 最后的挑战者

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年6月					
22日	生存同盟	アライアンス・アライブ	Furyu	角色扮演	6782日元
29日	光辉历史 完美编年史	ラジアントヒストリア パーフェクトクロノロジー	Atlus	角色扮演	6998日元
2017年7月					
13日	嗨！ 皮克敏	Hey!ピクミン	Nintendo	动作	5378日元
13日	斯纳克世界 随机加拉	スナックワールド トレジャラーズ	Level-5	角色扮演	5184日元
13日	永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼	Ever Oasis 精灵とタネビトの蜃气楼	Grezzo	动作角色扮演	5378日元
20日	雷顿 神秘之旅 加特利艾尔与大富豪的阴谋	レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の阴谋	Level-5	益智	4800日元
20日	虚拟农场18 口袋庄园4	ファーミングシミュレーター18 ポケット农园4	Intergrow	模拟	4968日元
29日	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	角色扮演	6458日元
2017年8月					
3日	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆转裁判2 –成步堂龙ノ介の觉悟–	Capcom	文字冒险	6264日元
31日	世界树与不可思议的迷宫2	世界树と不思议のダンジョン2	Atlus	角色扮演	6998日元
31日	侦探 神宫寺三郎 黄昏幽灵	探侦 神宫寺三郎 GHOST OF THE DUSK	Arc System Works	文字冒险	5799日元
2017年夏					
未定	卡比的吸收大作战（e商店）	カービィのすいこみ大作战	Nintendo	动作	售价未定
2017年秋					
未定	真・女神转生 深邃奇妙之旅	真・女神转生 DEEP STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	售价未定
2017年内					
未定	魔神少女 章节3 勇者与愚者（e商店）	魔神少女 エピソード3 –勇者と愚者–	Flyhigh Works	动作	售价未定

Nintendo Switch

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年5月					
26日	终极街头霸王 Ⅱ 最后的挑战者	ウルトラストリートファイターII ザ・ファイナルチャレンジャーズ	Capcom	格斗	4990日元
未定	暴走甲虫（e商店）	THUMPER リズム・バイオレンスゲーム	Drool	音乐	售价未定
2017年6月					
1日	圣剑传说 典藏合集	圣剑传说コレクション	Square Enix	动作角色扮演	5184日元
16日	ARMS	ARMS	Nintendo	动作	6458日元
29日	乐高城市 卧底	レゴ シティ アンダーカバー	Warner Bros.	动作	5616日元
未定	De Mambo（e商店）	デ・マンボ	Chorus Worldwide	动作	售价未定
2017年7月					
20日	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	8424日元
20日	汽车总动员3 胜利之路	カーズ3 胜利への道	Warner Bros.	竞速	5616日元
21日	油彩军团2	Splatoon 2	Nintendo	动作	6458日元
2017年8月					
24日	海贼王 无限世界 红 豪华版	ONE PIECE アンリミテッドワールドR デラックスエディション	BNEI	动作角色扮演	4665日元
2017年夏					
未定	索尼克 狂热（e商店）	SONIC MANIA	SEGA	动作	售价未定
未定	Namco博物馆	NAMCO MUSEUM	BNEI	动作	售价未定
未定	战神 黑夜战争	Battle Chasers Nightwar	THQ Nordic	角色扮演	售价未定



PSV 6.1 死印

◆ Experience ◆文字冒险◆ 4320 日元



NS 6.1 圣剑传说 典藏合集

◆ Square Enix ◆动作角色扮演◆ 5184 日元



NS 6.16 ARMS

◆ Nintendo ◆动作◆ 6458 日元



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年秋					
未定	大富翁	MONOPOLY	UBI	桌面	售价未定
未定	火焰之纹章无双	ファイアーエムブレム无双	Koei Tecmo	动作	售价未定
未定	上古卷轴5 天际（暂名）	The Elder Scrolls V: Skyrim（仮）	Bethesda Softworks	角色扮演	售价未定
未定	NBA 2K18（暂名）	NBA 2K18（仮）	2K	体育	售价未定
未定	勇者斗恶龙X Online	ドラゴンクエストX オンライン	Square Enix	角色扮演	售价未定
2017年冬					
未定	超级马里奥 奥德赛	スーパーマリオ オデッセイ	Nintendo	动作	售价未定
未定	索尼克 武装力量	ソニックフォース	SEGA	动作	售价未定
未定	收获日2	PAYDAY 2	505 Games	主视角射击	售价未定
未定	信长之野望 大志	信长の野望・大志	Koei Tecmo	策略	售价未定
2017年内					
未定	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	Koei Tecmo	角色扮演	售价未定
未定	异度之刃2	ゼノブレイド2	Nintendo	角色扮演	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	角色扮演	售价未定
未定	EA SPORTS FIFA	EA SPORTS FIFA	EA	体育	售价未定
未定	忍者反射 闪乱神乐（暂名）	シノビリフレ –闪乱カグラ–（仮）	Marvelous	类型未定	售价未定
2018年					
未定	火焰之纹章新作（暂名）	ファイアーエムブレム新作（仮）	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	IGA	动作	售价未定
发售日未定					
未定	真・女神转生系列最新作（暂名）	真・女神转生 シリーズ最新作（仮）	Atlus	类型未定	售价未定
未定	Project OCTOPATH TRAVELER	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	角色扮演	售价未定
未定	龙珠 超宇宙2（暂名）	ドラゴンボール ゼノバース2（仮）	BNEI	动作	售价未定



Fate/ 新世界

PlayStation-Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2017年5月					
25日	爱之恋爱皇帝	らぶおぶ恋爱皇帝 of Love！	Entergram	文字冒险	3980日元
25日	大众初段围棋教室	だれでも初段になれる围碁教室	Silver Star	桌面	4665日元
25日	三国志13 威力加强版	三国志13 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略	9504日元
25日	三国志13 威力加强版（中文版）	三国志 13 With 威力加强版	Koei Tecmo	策略	1980台币
30日	伊苏 起源	イース・オリジン	DotEmu	动作角色扮演	2200日元
30日	伊苏 起源（中文版）	伊苏：始源	DotEmu	动作角色扮演	1590台币
2017年6月					
1日	死印	死印	Experience	文字冒险	4320日元
8日	白与黑的爱丽丝	白と黑のアリス	Idea Factory	文字冒险	6264日元
22日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	策略角色扮演	7344日元
22日	神明战争 跨越时空（中文版）	GOD WARS ～跨越时空～	角川Games	策略角色扮演	1850台币
29日	阿松 THE GAME 不可思议的就职建言 死或劳	おそ松さん THE GAME はちゃめちゃ就职アドバイス –デッド オア ワーク–	Idea Factory	文字冒险	6264日元
未定	东方幻想魔录W（PS商店）	东方幻想魔录W	Mediascape	角色扮演	售价未定
2017年7月					
6日	欧米伽迷宫Z	オメガラビリンスZ	D3 Publisher	角色扮演	6800日元
20日	祝姬 一祀一	祝姬 –祀–	日本一	文字冒险	6458日元
20日	兔兔迷宫 解谜故事	ラビ×ラビ –パズルアウト ストーリーズ–	Silver Star	动作	4665日元
20日	夜下降生 Exe:Late[st]	アンダーナイト インヴァース エクセレイト エスト	Arc System Works	格斗	5800日元
20日	虚拟农场18 口袋庄园4	ファーミングシミュレーター18 ポケット农园4	Intergrow	模拟	4968日元
27日	喧哗番长 乙女 完美无缺的恋人	喧哗番长 乙女 ～完全无欠のマイハニー～	Spike Chunsoft	文字冒险	5940日元
27日	绯色的欠片 想色的记忆	绯色の欠片 ～おもいいろの记忆～	Idea Factory	文字冒险	6480日元
未定	灰色的果实 外传	グリザイアの果实 –SIDE EPISODE–	Prototype	文字冒险	3600日元
2017年8月					
24日	深夜回	深夜回	日本一	动作	7980日元
2017年9月					
7日	为这个美好的世界献上祝福 为这款贪欲的游戏带来审判	この素晴らしい世界に祝福を！ –この欲深いゲームに审判を！–	5pb.	文字冒险	7560日元
未定	欧米伽迷宫Z（中文版）	ω 迷宫 Z	D3 Publisher	角色扮演	2040台币
2017年春					
未定	涅普涅普连结 混沌融合（PS商店）	ねぷねぷ☆コネクト カオスチャンプル	Compile Heart	桌面	免费
2017年夏					
未定	战极姬7 冲破战云红莲的遗志	战极姬7～战云つらぬく红莲の遗志～	SystemSoft Alpha	策略	7344日元
2017年内					
未定	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	Koei Tecmo	角色扮演	6804日元
未定	宫豪街 勇者斗恶龙&最终幻想 30周年纪念版	いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY	Square Enix	桌面	售价未定



神明战争 跨越时空



欧米伽迷宫 Z

NS 7.21 油彩军团 2

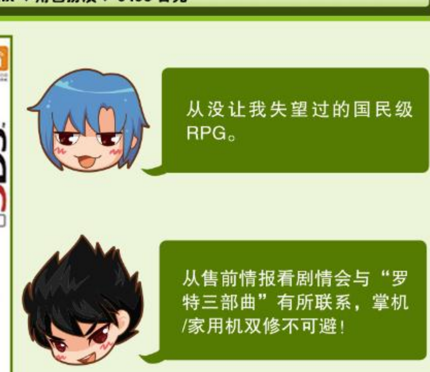
◆ Nintendo ◆动作◆ 6458 日元



3DS 7.29 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

◆ Square Enix ◆角色扮演◆ 6458 日元





口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

任天堂4.13直面发布会



游戏展望台

战神 黑夜战争
Namco博物馆
大富翁
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光
兔兔迷宫 解谜故事



终极街头霸王Ⅱ 最后的挑战者

祝姬 －祀－


大逆转裁判2 成步龙堂之介的觉悟

索尼克 武装力量

新作特搜队

马里奥赛车8 豪华版
怪物猎人××
火焰之纹章 回响 另一位英雄王（中文版）


塞尔达传说 荒野之息

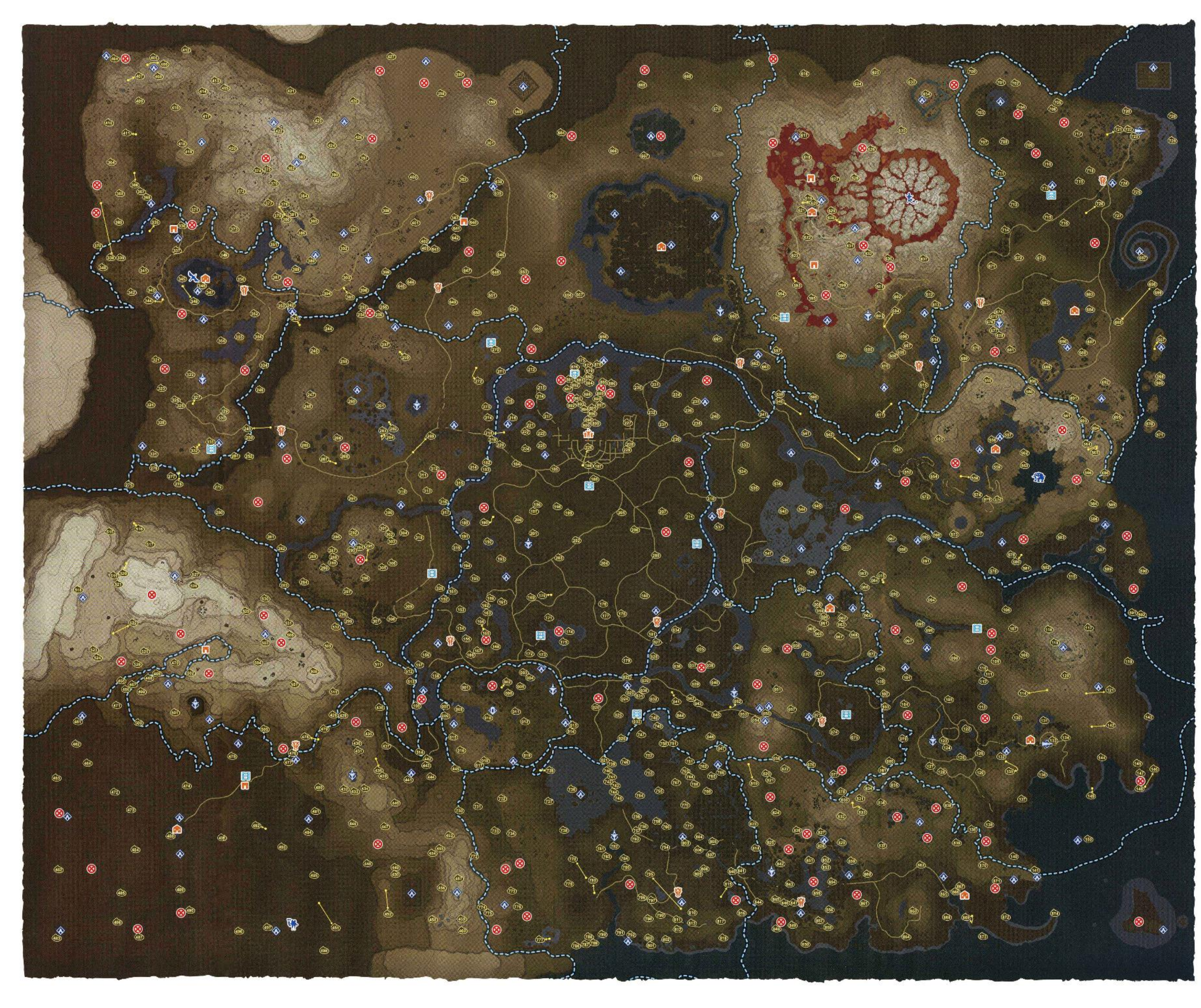
影音鉴赏

绯色的欠片 想色的记忆
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑
光辉历史 完美编年史


掌机王
PLUS
THE KING OF POCKET
VOL.6
掌机王 PLUS 光盘定价：58元

海拉尔世界全图

HYRULE WORLD MAP



地图图例

- 塔 Tower
- 祠 Shrine
- 回生の祠 Shrine of Resurrection
- 古代研究所 Ancient Tech Lab
- 马宿 Stable
- 村落 Village
- ハイラル城 Hyrule Castle
- 其他设施
- 记忆
- 种子
- 强敌
- 雷神兽
- 风神兽
- 火神兽
- 水神兽